平成7年4月1日発行第2巻第1号

OUR OPINIONS!

季刊 ゲーム批評



次世代機を斬る!

夢の次世代マシンは本当に夢たりえたのか？
セガの本気　高い技術力が築く次世代ハードへの自覚
ソニーの自信　世界のソニーが挑む、ゲーム業界への衝撃
NECの意地　FXに対する本音はどこにあるのか？
3DOの忍耐　背水の陣で生まれ変われるか？

1995 Vol.3 SPRING 春

ゲーム批評 1995 春 特集 次世代機を斬る!／ゲームスクールの実態 Vol.03

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に判断することができない状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

- ●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公平に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ●ゲームソフトを、『商品』(企業力が評価を左右する)としてよりも、『作品』(制作者の優劣が評価を決める)としての立場をより重視する。
- ●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といった傲慢なやりかたを排除し、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
- ●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- ●批評は、難解になりがちだが、できる限りわかりやすいことばを使う。また、他人の権威や思想を借りたうわべだけの批評は行わない。
- ●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
- ●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

C O N T E N T S

季刊 ゲーム批評

1995 Vol.3 SPRING 春

特集 1

夢のマシンは本当に夢たりえたのか！

次世代機を斬る！ ―― 6

セガの本気　セガサターン ―― 10
アーケードの雄セガ。高いセンスと技術力が築く次世代ハードへの自覚
■次世代機ソフト批評　セガサターン編 ―― 14
バーチャファイター／クロックワーク ナイト／新説・夢見館／パンツァードラグーン

ソニーの自信　プレイステーション ―― 18
話題性NO.1。世界のソニーが挑む、ゲーム業界への衝撃
■次世代機ソフト批評　プレイステーション編 ―― 21
リッジレーサー／闘神伝／A.Ⅳ. EVOLUTION／麻雀ステーション MAZIN

NECの意地　PC－FX ―― 26
早期CD－ROMの導入による時代の先駆者NEC。FXに対する本音はどこにあるのか
■次世代機ソフト批評　PC-FX編 ―― 29
チームイノセント／バトルヒート

3DOの忍耐　3DO ―― 30
先陣を切った自称マルチメディア機、3DO。背水の陣で生まれ変われるか？
■次世代機ソフト批評　3DO編 ―― 33
Jリーグ　バーチャルスタジアム

スーパー 32 X／ジャガー ―― 35
続出する3Dシューティングのゲーム性と臨場感 ―― 36
DOOM／エイリアンVSプレデター／キリーク・ザ・ブラッド
本当にどこまでできるのか？　ハイスペック幻想 ―― 38
次世代機無責任座談会【第2回】 ―― 42
寺田克也の　スーダラ　ゲームヒヒョー ―― 46
次世代機　読者の声 ―― 13, 17, 25
現場クリエイターの語る次世代機に関するさまざまな声 ―― 34

特集 2

ゲームスクールの実態 66

ゲームスクールは本当に役に立つのか？なぜ生まれたのか
スクールの実態　メーカーは価値を認めているのか？　業界の
第一人者はどう考えているのか

緊急特集

シューティングゲームの没落 …… 92

なぜダメになったのか！?　シューティングゲームって何だ
では、どうするのか、何を求めるのか？

街で見かけた「次世代機を斬る！」 …… 50
ソフト紹介　サイバーサイクルズ/アウトフォクシーズ …… 51
表紙インタビュー　雨宮慶太 ―― 52
ゲームソフトの価格は、なぜこんなに違うのか？ …… 62
なにわ通信―関西のコンピュータゲーム事情― …… 64
メーカーによる「ゲーム批評」への意見-セガ編- …… 85
元SNK社員からの反論 …… 90

連載

クリエイターズボイス（ことぶき　つかさ） ―― 82
韮沢靖のビデオズモンスターワールド ―― 54
おフランスざます ―― 56
マルチメディアへの挑戦 ―― 58
広報哀歌　愚弄ワルツの河 ―― 80
読者ニヨル批評ノページ ―― 100
読者コーナー ―― 120
４コマゲームコミック　ひまわり地獄 ―― 124
当選者発表／バックナンバーについて ―― 128
編集部から ―― 130

ゲームソフト批評

スーパードンキーコング ―― 104
フェーダ ―― 106
ブレス　オブ　ファイアⅡ ―使命の子― ―― 108
かまいたちの夜 ―― 110
海原川背 ―― 112
ワンダープロジェクトJ ～機械の少年ピーノ～ ―― 115
ストーリー　オブ　トア ―― 116
メルクリウスプリティ ―― 118

Illustraion / Keita Amemiya
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Yasuo Sato
Logo Design / Brahman co,ltd.

ゲーム業界 Topics

ウルトラ64の発売は来年か？

初心会11月に延期

8月に予定されていた今年の初心会。それが11月24日〜26日に延期された。これが何を意味するのかというと、ウルトラ64の発売時期に関係しているらしい。11月の初心会で展示されたとすると、12月にウルトラ64を発売する可能性は極めて低いからだ。任天堂の戦略から考えて同時発売ソフト3〜4本、本体100万台以上用意できなければ、発売に踏み切らないはず。それに今年はバーチャルボーイがある。企業としての任天堂にとって、1年間にハードを2種類発売することはありえないだろう、というのが業界での通説となりつつある。

ウルトラ64はアメリカ先行？

ウルトラ64の研究開発プロジェクト「ドリームチーム」はアメリカの開発会社で構成されていることはすでに報じられている通りであるが、日本ではまだほんの数社にしかウルトラ64における詳細は伝えられていないようだ。先日、あるメーカーがウルトラ64での商品計画を任天堂に見せたところ、移植作品であったため断られたらしい。任天堂としては、より優れたオリジナルの作品を求めており、時間的なものでの妥協はなされないようだ。

今年はSFC改革

国内におけるウルトラ64が来年の可能性が高く、新製品バーチャルボーイが未知数の部分が多い以上、今年の勝負どころはSFCの活性化である。次世代機が話題だとはいえ、市場規模から考えてまだまだ現役マシンとしての場が消えたわけではない。その戦略はスーパードンキーコングに始まり、新FXチップを使ったポリゴンゲームであり、噂されているスクウェアとの共同制作によるRPGなのだ。一説には、任天堂の看板キャラクター「マリオ」を使ったRPGになるとの情報が流れている。未確認情報ではあるが、それが実現すれば国民的ソフトになる公算が高い。数百万台出荷をねらう次世代機メーカーが「任天堂の驚異」を感じるとしたら、まさにこういった日本版ドリームチームとも言うべき戦略なのかも知れない。

新ゲーム誌創刊のその後

次世代ゲーム誌好調！

前号のゲーム批評でも伝えた次世代機関連のゲーム誌は、どれも軒並み売れ行き好調なようだ。ソニー・マガジンズの「ハイパープレイステーション」は創刊号がほぼ完売で、増刷したようだ。ソフトバンクは「ザ・プレイステーション」をいきなり月刊化でスタートさせ注目されていたが、実売率90%以上で毎号部数を増やしている。同様に「セガサターンマガジン」も好調。順調に部数を伸ばしている。

反対にゲーム総合誌やSFC専門誌は、かかるコストをペイさせるほどのものが少ないらしい。競争激化といったところか。

そんな中、リクルート「寿現夢（じゅげむ）」が注目である。今までのゲーム誌ではできなかった「全機種全タイトル完全網羅」を読者はどの程度必要としているのか。多くのゲーム雑誌がその結果を見つめている。

独自の路線を歩むSNKの方向性

新ハード・ソフトの話題が絶えないSNKの戦略とは?

リクルートの求人情報誌に掲載されていた64ビットゲームマシン開発検討中の記事。念のためSNKの広報に問い合わせたところ、「ノーコメントです。検討はしているかもしれませんが…」とのこと。また、最近よく聞かれる「龍虎の拳がポリゴンになる」というウワサには「それはデマでしょうね」(SNK広報)と、まったく脈がない。しかし、火のないところに煙は立たないように、サムスピをRPGにしてくるSNKなら、何をやっても不思議ではない。

'90年4月にネオジオが発売されてから早くも5年が経過している。実はスーパーファミコンよりも古いマシンなのだ。そろそろ次世代マシンとしてのネオジオ2が出現してもおかしくない。

SNKのネオジオ普及には不断の努力があったと言われる。発売当初は今のような格闘ゲームのタイトルもなく、相当苦しかったに違いない。そのSNKがニューマシンを発売するなら、かなり慎重になるだろう。一方でカプコンの経営状況は、格闘ブームの危機を感じさせている。

そろそろSNKが新しい大きな勝負に出そうな気がする。今回は業界の目も、疑心より期待が多くなる分、やりやすいだろう。



ポリゴン版ストIIのウワサ

カプコンがポリゴンのストリートファイターIIを作っているらしいのだ。機種はプレイステーション。あのリュウ、ケンがポリゴンになるのは想像つくが、ダルシムの肌をポリゴンにするのはちょっと気味が悪い。昇竜拳などの必殺技はもちろん、連続技やキャンセル技もきちんとポリゴンで立体的に再現してもらいたいものだ。

セガ設立の倫理機構

前号の特集「Hゲームの罪と罰」でゲームソフトの倫理機構の重要性について検証したが、そんな中、セガがゲーム業界を統一する倫理機構への足がかりとして、テレビゲーム倫理審査機構事務局を設立した。この組織はセガとは独立したものであり、将来に向けたゲームソフト全体を統一する倫理組織となるべく活動していくようだ。

プレイステーションの価格と中古

なぜかプレイステーション本体は中古で販売されているところが少ない、という声をよく耳にする。価格もほとんど定価に近い値段で売られている。ソニーが販売店に圧力をかけているのでは?とのウワサが…。これについてソニーは「そんなことをしたら、独禁法違反です。ニーズに合わせた出荷をしているためです」とのこと。

前号のお侘び

前号のこの欄の記事「MD最後のROMゲーム?」において「ストーリー オブ トア」がMD最後のROMゲームであるかのような表記と、「ルナ エターナル ブルー」も同様に最後のMEGA-CDソフトであるような誤解を招く記事があり、関係者並びに読者の方にご迷惑をお掛けいたしました。深くお詫びいたします。

次世代機を斬る!



動かざる山、任天堂の息吹を背中に
セガ、ソニーなど次世代機メーカー達は
何を考え、どこへ進もうとしているのか。

NEXT GENERATION GAME MACHINE



一年以上もマスコミを賑わせてきた次世代機もとりあえず顔をそろえ、前夜祭のごとき盛り上がりもしだいに沈静化してきた。ニューハードの代名詞セガ・サターン、ソニー・プレイステーション共に出荷台数42万台を楽々超えて最初の一歩を踏み出した。今が流行りのポリゴンゲームもラインナップされ、タイトル数だけは結構な数にのぼり、一応の体裁は整ってきている。とはいえ発売されるソフトにはニューハードの強力な表現力に頼った画面先行のゲームが多く、ゲーム本来の面白さがなおざりになっているのではとの声も聞かれる。動かざる山、任天堂の息吹を背中に感じながらセガ、ソニーなど次世代機メーカー達は何を考え、どこへ進もうとしているのか。最後に残る任天堂次世代機、ウルトラ64の登場を前に混沌とする業界、ゲームはどこへ進んでいくのか。不況にあえぐゲーム業界、そして同じようなゲームの氾濫に飽きてきたユーザー。32ビットマシン達は新たな時代を築くのか。

夢のマシンは本当に夢たりえたのか



昨年末、一斉に発売された次世代機たち。私たちは、その高性能なスペックとビックタイトルの移植に心踊らせ発売を待った。だが、それら次世代機達は、本当に私たちの夢のマシンだったのだろうか。

次世代機という言葉を初めて耳にし、その画面写真を目にしたとき、こいつは凄いことが起きそうだ、少しずつ進んでいくゲームの進化を一気に推し進めてくれそうなパワーを持ったハードが発売される期待に胸が高鳴った。

各ゲーム雑誌はセガ、ソニー、NEC、3DOの登場を「次世代機戦争」と銘打ち一年以上にわたって煽り続けてきた。価格予想から始まって、台数予想、果ては本体想像図などというよくわからない企画まで、ありとあらゆる記事が書かれてきた。フルアニメーション、32ビットRISCチップ、3Dエンジン、ポリゴン数…新技術満開のカタログスペックは一気に時代が変わってしまうかのような希望を抱かせた。

ハードメーカーのインタビューも自信にあふれ、参入メーカーも高機能ハードによる新しいゲームの誕生を声高らかに語っていた。

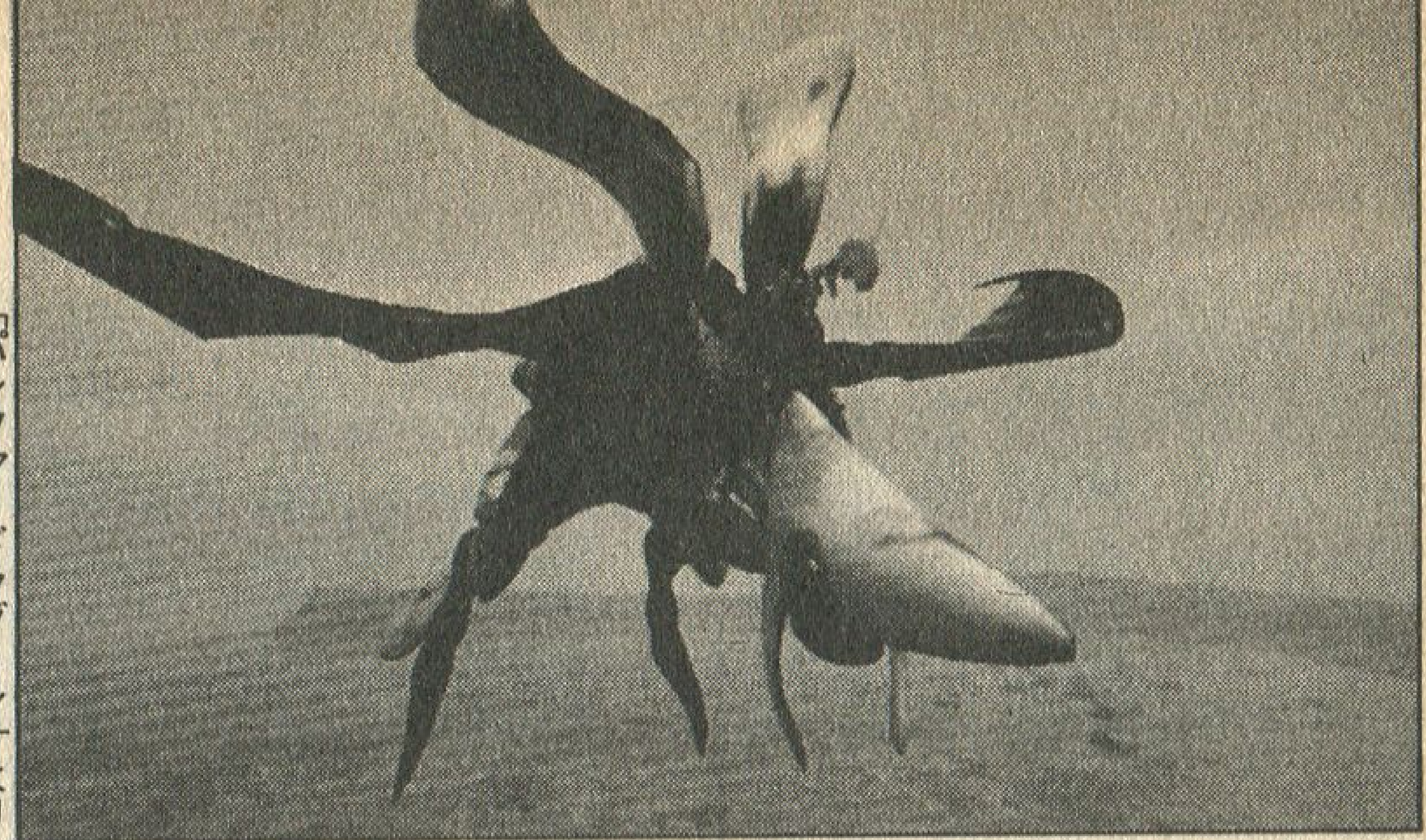
次々と発表されていく画面も（ワークステーションのCGそのままの物も多かったが）スーパーファミコンをはるかに超えた美しいものだった。こんなに美しいキャラクターが画面の中を縦横無尽に走り回るなんて…。その上バーチャ、リッジの二大アーケードゲームの刻々と進む開発画面写真は「ゲーセンの感動をご家庭で」のゲーマーの夢を盛り上げていった。

製造コストの問題、流通の問題などROMカートリッジの欠点は全て解決され、ROMの時代はもはや過ぎ去ったかのような印象だった。

売る気満々のハードメーカー、自信満々のソフトメーカー、ポリゴン画面満載の紹介記事…そして僕たちはもう期待満々だったのだ。

そして12月、目玉ソフトの遅れもなくニューハード達は発売された。次世代機の名に恥じぬ同時発売の目玉ソフトと共に3月現在で楽々40万台を突破、ペシミスティックな販売予想を早々に覆してしまった。FXにしても計画通りの台数を出荷したとのこと、やはり




「パンツァードラグーン」より

ユーザー達は次世代機を待っていたのだ。

しかし、その期待はかなえられたのだろうか？

ゲーム機もソフト無ければただの箱。ソフトの充実無くしては真のコンシューマー機とは言えない。移植ソフトもスタートダッシュには不可欠だが、やはり要はコンシューマー機専用オリジナルゲームであろう。「こいつを遊びたいからこのハードだ」というぐらいの魅力をもったソフトと「これもやりたい、あれも遊びたい」と迷うくらいの数の充実。この2点を問うにはまだ時期が早すぎるかもしれないが、発売前に抱いていた期待の大きさに比べて現実はちょっと寂しかったように思う。

ユーザーが求めているのはスペックや販売台数の「次世代ハード」戦争ではなく、遊びたくなるような魅力のある作品が目白押しの、めくるめく「次世代ソフト」ラッシュである。その思いを胸に現在までに市場に出ているソフトを見回すと、一抹の寂しさを覚える。あの胸を焦がすような期待は、カタルシスを得ないまま胸の奥にくすぶっている。もちろん発売されるゲームがすべて新しいハードの機能を使いきったものばかりだなどとは言わない。それも分かっているが(何しろスーパーファミコンの機能を使い切れるようになったのも最近だというぐらいであるから高機能のニューハードを使いきるには大変な努力が必要なのは容易に想像できる)、どこかに次世代機らしさのあるソフトを望んでいた。

最後に控えた巨人、任天堂のウルトラ64の発売を前に各ハードメーカーは何を考えているのか、ゲームの開発者達はどんな世界を僕達に見せてくれようとしているのか？

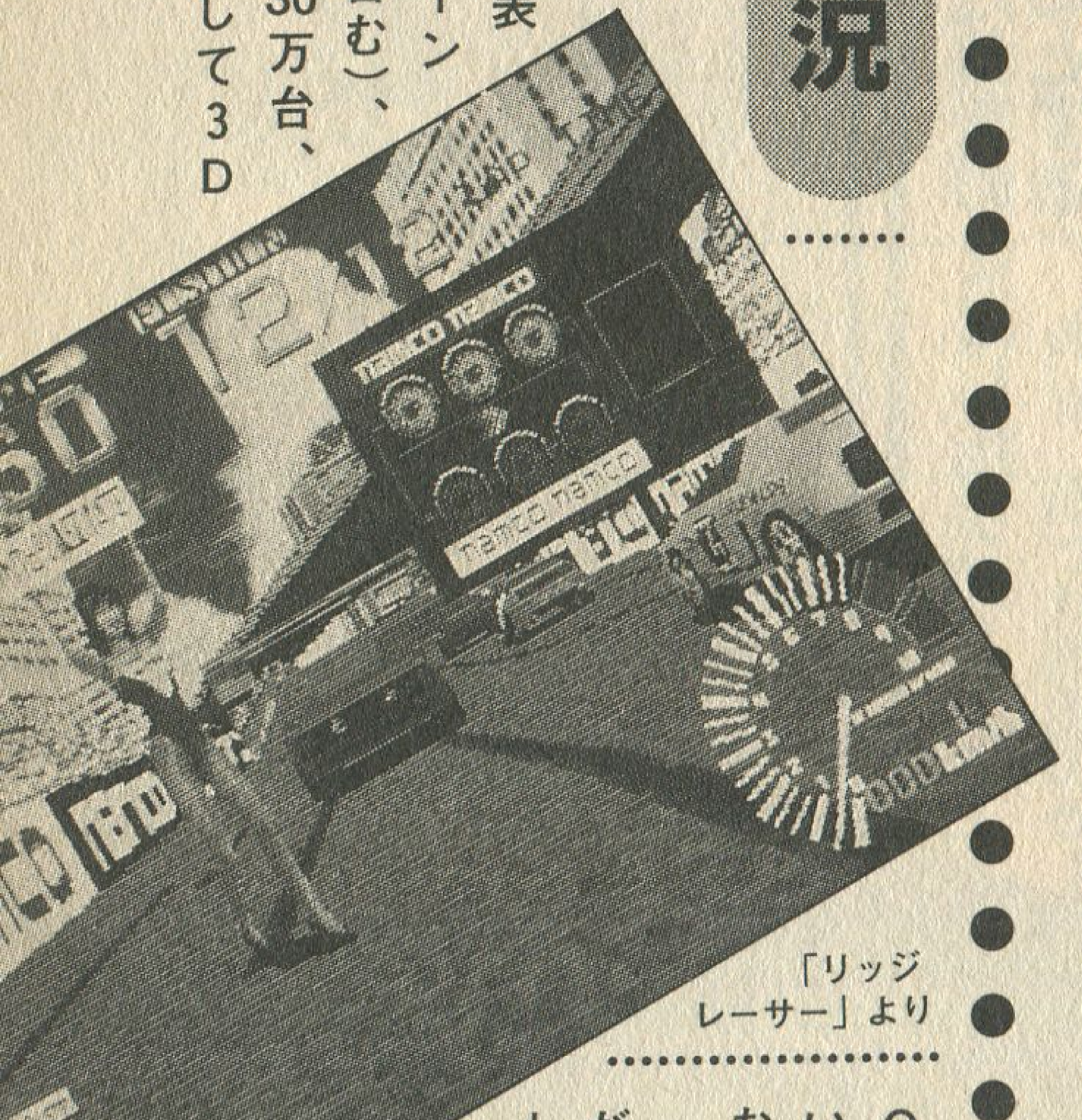
離陸の完了した次世代機達、これから発売されていくソフト達は更なる発展を遂げ、僕達の夢をかなえゲームの未来へ一気に連れていってくれたのだろうか？

各マシン3月現在発売出荷状況

次世代機各ハードの出荷状況やソフトの現状はどうなのだろうか。ここではセガサターン、プレイステーション、PC-FX、3DOに関して、それぞれ出荷台数、ソフトのタイトル数に関して調べてみた。

まずハードの出荷台数だが、昨年12月末での各メーカーの公式発表によると、セガサターン50万台（Vサターン含む）、プレイステーション30万台、PC-FX7万台、そして3DOが36万5000台となっている(3DOリアル・トライ含む)。

次にソフトのタイトル数だが、2月28日現在でセガサターン14タイトル、プレイステーション26タイトル、PC-FX3タイトル、3DOが108タイトルとなっている。


「リッジレーサー」より

セガサターン

アーケードの雄セガ。高いセンスと技術力が築く次世代ハードへの自覚。

バーチャファイターと共に累計出荷台数約50万台を叩き出したサターン。実績あるサードパーティ、ツインCPUを始めとする自慢のハードで次の時代を担えるか。

これからのセガサターン

アーケードの雄、セガが満を持して発売したサターン。その目玉ソフトであるバーチャファイターは開発進行まで細かく報道され、常に次世代機の話題の中心だった。実際、バーチャファイターの完成度は非常に高く、ゲーマーの期待を裏切らなかった。リプレイ時のポリゴン落ちで、サターンの限界はここまで。バーチャ2の移植は本当に可能なのかなどと言われることもあったが、それでもサターンは売れ続けた。しかし、本体付属のパッドが一つしかないサターンで対戦ゲームを同時発売にしたためかなりの混乱もあった。バーチャスティックにいたっては瞬間的に市場から消え去ったこともあった。

また、あまりにバーチャが突出していたためか、他のタイトルが元気なく感じられてしまったのも事実である。販売台数を伸ばすのはデイトナＵＳＡなど、セガのアーケード移植だけとの声もきかれる。

オリジナルにしてもパンツァードラグーン以外のパブリシティーが少ないのが気にかかる。セガ一社で支えていくのかと思わせるような告知の仕方は、メガドライブ化するのではという不安につながる。

とはいえ数でこそプレイステーションには負けるが、サターンのサードパーティには実績あるメーカーが名を連ね、どこもメインのタイトルを持っている。それらの移植が最初は続くのだろう。ツインCPUを始めとするサターン自慢のハードをどこまで駆使した物になるか。セガの技術サポートにかかってくるだろう。

そして、メガドライブ、メガCD、同じ32ビット機スーパー32X、サターンと一気に増えたハード達はどのように棲み分けていくのだろうか。



●バーチャファイターは初期出荷こそいくつかポリゴン抜けがあったが、ほぼ完全移植でファンの期待に応えた。

インタビュー

セガの本気

業界のトップメーカーとして、常に自信と余裕を持つセガ。自社ブランドだけでなく、サードパーティの参入とそのサポートに課題は残る。次世代の主導権を握れるのだろうか?

受注台数が予想よりも遥かに多かった。

完璧な移植を果たしたバーチャファイターと共に登場したセガサターン。豊富なパブリシティー(広告展開)で常に次世代機報道の中心にあったセガサターン。その戦略、及び現在までの推移を聞いた。

「年末年始の立ち上がりという意味では、おかげさまでということになると思います。セガサターンの場合はメガドライブを出したときとちょっと違いまして、情報の提供を去年のトイショーからずっと行ってきました。皆さんに知っていただこうと、意識的にやっていた点なんですが。それなりの投資をしていただくことになるので、良く理解していただいたうえで、その価値をわかってお買い上げいただけたかなと考えております。

受注が143万台くらいと、我々の販売予測よりも非常に多かったので、ちょっとあたふたとしたところもありました。

しかし、仮にソフト1本を本体と共に買っていただいたとすると、5万円くらいのものが数十万台出てしまうわけです。そういう意味ではゲーム機市場では非常にプラスの要因になっただろうし、流通さんにも良かったんじゃないかと考えております。私どもも忙しい思いいもしましたが、それは贅沢な悩みです」

その成功をいかに分析しているのだろうか。

「ひとつは早くからの広告展開でユーザーの方にお考えいただくだけの時間を提供することができた。それとやはり、ゲームの流れの中で、それまでのゲーム機とは違った概念が表現できるものはなかった。それがいわゆる次世代機といわれるものの登場で可能になったことを、我々が具体的な材料をもってアピールできた。それで皆さんが評価してくださった。大きくいってこの2つのポイントじゃないかなと思います」

今までのゲーム機と違った概念のゲームを

では、具体的なソフトの戦略についてはどう考えているのだろうか?

「ラインナップという意味では、セガサターンならではのソフトを考えています。アーケードで名の通ったタイトルだけではなく、今までに見たこともないオリジナルの作品を出すのがユーザーに望まれているはずだということです。

同時に今までにないソフトを出していく度に、それを認知していただいたり、魅力を理解していただくために、宣伝・広告展開などをきちんとやっていきたいと考えています。

またRPGなど、海外に比べて極めて支持率が高いジャンルに関しては、新しい技術を盛り込んだ上でゲーム性の高いものを出していくというように考えています」

次にサードパーティーへのサポートについて聞く。

「サードパーティーさんの立場に立てば、いちばん普及台数の多い機械でソフトを出していきたいですよね。ですからメーカーの責務というのは一台でも多くハードを普及させること。それがあってはじめてサードパーティーへのセガのプレゼンテーションができる。ですから、サードパーティーさんのビジネスという点から考えると、まさにそれがいえると思います。それと、我々はいつも新しいチャレンジを行い、ゲームジャンルや技術、ソフト開発に力を注いでいきます。セガ自身があまり欲張っているような印象を与えたくないですし、実際そういうところ

もありませんけど、各サードパーティーさん自身が最も得意とする分野がありますよね。それをぜひ発揮していただくために、私たちからお話をかけることもありますし、サードパーティーさんからお話をいただくこともある。セガサターンというフォーマットを外から見たときに、どんなラインナップ構成なのかを皆さんから分かりやすいようにサードパーティーさんと協力してやっていきたいと考えています」

開発は取りかかりやすさと自由度

「開発環境とか情報交換などの環境も整えつつありますし、さらに良いものをめざしていこうと考えております。

　サードパーティーに対するサービスは、サポートシステムの一人一人の技術者のスキルという意味では自信を持っておりまして、他社に比べて非常に密度が高いと言われています。

　ただゲームクリエイターというのはお仕着せを嫌がるんです。作品を作るときに、技術的な自由度が高い方が絶対喜ばれるんですよ。ライブラリの話は別にして、自由度がきくような形にしておかないとクリエイターさんにとっては食指が動かないところなんです。

　みんなでヨーイドンでゲームを作りはじめて、一通りのものはみんなが作れるんだけど、そこから先に一歩踏み出すような実力のあるクリエイターさんをその気にさせるような開発環境を整えていく部分も必要なんですね。とっかかりの良さと、ジャンプアップするときの自由度を高めるという、2つの部分を主眼にやっていきたいと考えております」

　開発者でありハードメーカーでもあるセガだから言える理想の環境だ。



セガ・エンタープライゼス
国内コンシューマ事業本部、HEプロダクトマネジメント部部長　岡村秀樹氏。

検証セガサターン
オリジナルで勝負。セガの自信とプライド

　文化だソフトだと耳に心地いいプレゼンテーションは行わず、タイトル勝負の観のあるセガ。その裏に並々ならぬプライドと自信があるのを感じる。任天堂のウルトラ64が登場する前に、万全の布陣を敷こうとの意図があるのだろう。

　サターン発売までの流れを振り返ると、セガはメガドライブで起きた流通、販促活動などいろいろな問題もきちんと肥やしにしているように見える。とはいえ、メガドライブ以来、長年染みついたマニア向けゲーム専用のハードというイメージを変えるには大変な努力が必要だろう。

　しかし、セガはハードの普及台数を上げていくためにはレベルの高いオリジナルタイトルの充実が必要不可欠だということを十二分に認識している。ぷよぷよ、ソニックの移植をせず、ソフトの評価は別としてクロックワークナイトのようなオリジナルのラインアップ作りを行っているのは次世代メーカーの中ではセガだけではないだろうか。

　開発ツールが相当遅れたらしいとの話もあるが、セガタイトルばかり目立つパブリシティとラインナップはサードパーティのソフトが上がってくるまでの時間稼ぎともとれる。自社偏重で、サターンもやっぱりメガドライブ化かと思われることはさけたい。しかし、技術力と練り込みの足りない中途半端なソフトが氾濫してハードのポテンシャルを見限られるよりは良いだろう。

　なんといってもセガを支える陣営の層は厚い。トレジャー、ゲームアーツを始めとするメガドライブで実力を見せていたセガ系ソフトハウスたちにも大きな期待が持てる。

　高い自由度の良質なクリエイターのための開発ツール。自社作品との差をどこまで埋めるサポートを行えるかにサターンの今後はかかっている。




読者の声

DOKUSHANOKOE



夢のゲーム機とよばれる次世代機。すでに買って遊んでいる人もいれば、まだ様子見の人もいるだろう。そこで、前号のアンケート葉書で寄せられた読者の生の声を集めてみた。ユーザー達の評価はいかに!?

●この後出すソフトに責任を持って欲しい。
(ユキ^2) 茨城(23歳)

●サターン＋VFを買った。面白いじゃないか。欠点がないわけではないが、良い部分を見つめていきたい。それだけの価値はある。
フォイエルガイスト 千葉(20歳)

●CD-ROMはゲームを安く販売するには現状では理想の媒体だと思う。革命児SONYにはがんばってほしい。
tumo 大阪

●ネオジオがあるからいらない。ネオジオが今んとこNO.1だ。
KAZU.S 大阪(19歳)

●小さい子ならしょうがないけど、大人だったらハードのスペックを勉強してからソフトの善し悪しをいおう。本のうけ売りはダメ。
四谷一獲 愛知(20歳)

●任天堂のウルトラ64まで待ち。64ビットで2万5000円で買わない奴はいないと思うが…。
佐藤康夫 神奈川(21歳)

●お互いにキズつけあっているようにしか思えない。共存しようという意識、少しくらいないのでしょうか? ないなら任天堂の天下ですな。
平 新一 大阪(23歳)

●サターンはポリゴン数やスプライト数を一切隠しているが、あのやり方は好かん。公表したっていいじゃないか。
T.S 大阪(21歳)

●PSはスーファミていど。
砂茶(ステッチャー) 北海道(17歳)

●たのむから「ときめきメモリアル」はポリゴンにしないでくれ。
ぷうかJターボ 宮崎(21歳)

●バーチャファイター/リッジレーサーが今後作られるゲームにとって足かせにならないかとちょっと心配。
秋川藤志 京都(22歳)

●PSは格闘ゲームがやりにくい。
松平しの 東京(19歳)

●PSの流通など全体的に好感は持てるが、闘神伝などいくつかのソフトに見られるオリジナリティに欠ける戦略はかんべんならない。
無 栃木(22歳)

●RGB出力のできるPSがよい。
7β 福岡(18歳)

●バーチャの為だけにサターンを手にいれた一人です。早々とVF2移植の発表をしちゃうなんて、セガって案外良くわかっていてすげェ。悲しいけど。
R.河合家 神奈川(26歳)

●FXは待たせた上、高い!
KEN乱舞 埼玉(19歳)

●PC-FX、本当に売る気あるのか。あれじゃフルカラーになっただけのPCエンジンだ。
斎藤和弘 東京(26歳)

●はじめはPSを買おうと思っていたが流通のぎこちなさに土星人(サターン)がおいでおいでをしている。セガがもっとユーザーフレンドリーなら迷わないのだが。
浅野 舞 福岡(22歳)

次世代機ソフト批評

ハードだけではなく、ソフトにも注目、次世代機たちはソフトも変えたか!? その評価はいかに!?

サターン編

バーチャファイター

サターン版で明らかになった、『バーチャファイター』(『VF』)の本質とその威力。

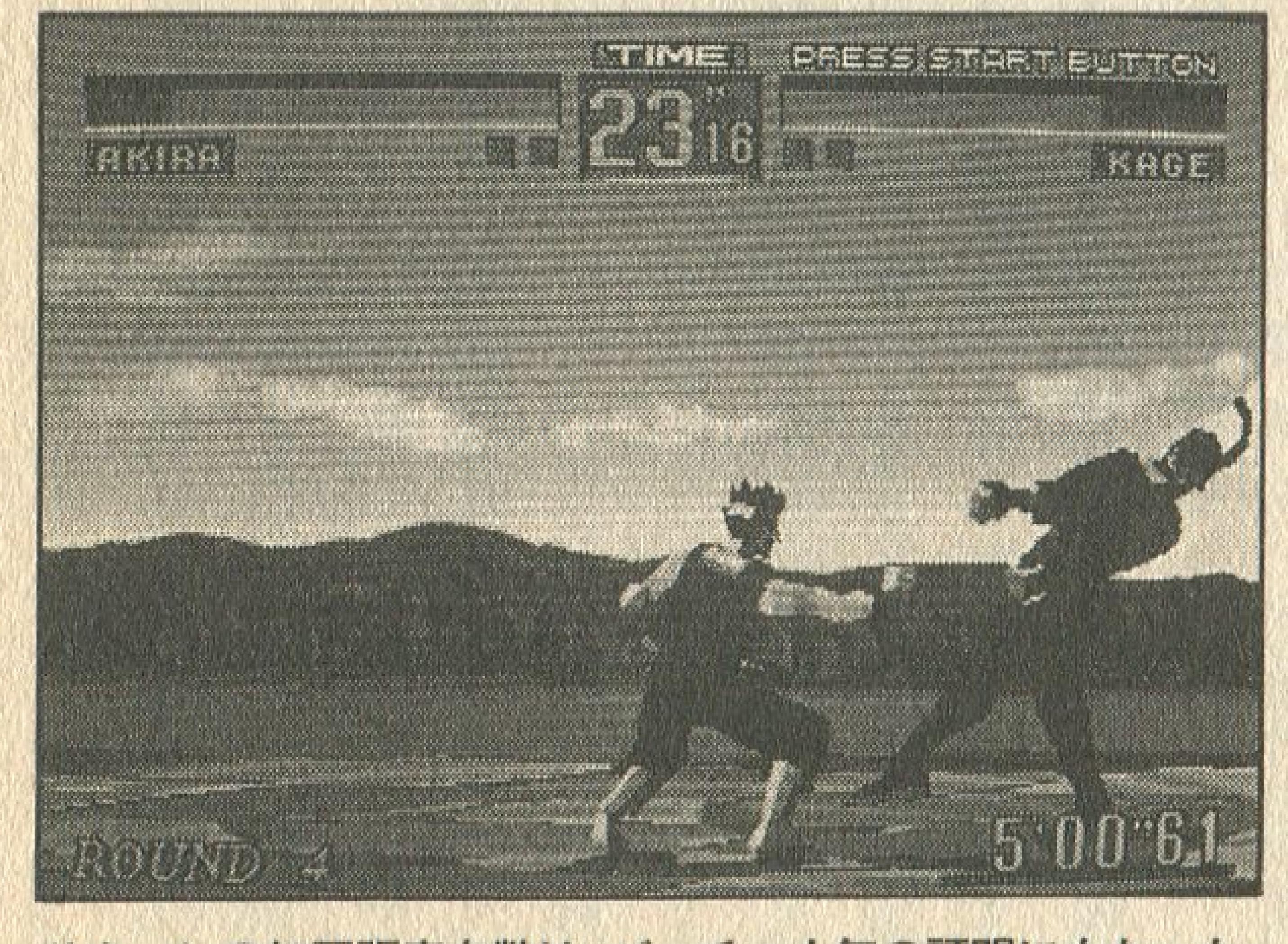
サターン版は「完全移植」と謳われて発売された。しかし、実際はポリゴンが欠けたり、ポリゴンが減っていたりしていた。他のゲームだったら、キャラクターの体の一部が欠けたりしたら「欠陥商品」「バグゲー」というレッテルを貼られてしまうほどである。しかし『VF』では、そんな批判は、ゲーム雑誌の中傷レベルでしか聞くことができない。なぜか。『VF』において「完全移植」されたのは、キャラクターのビジュアルではなく動きや操作感だったからである。ゲーセンで『VF』にハマり、サターン版を真っ先に購入したバーチャ・ジャンキーたちも『VF』の目には映らないゲーム性が「完全移植」されていることを指先で感じているので、誰も文句一つ言わないのだ。

家庭用に移植するときには、ハードの能力差のために、どうしても削らなければいけない部分が出てくる。そこでクリエイターは、何を削って何を残すかの選択を迫られる。『VF』でも、処理落ちを覚悟すれば、アーケード版と同じ数のポリゴンで、欠けることなくキャラクターを動かせたかも知れない。それを選択しなかったのは、鈴木裕氏を始めとするAM2研のスタッフが、『VF』の本質を確実に掴んでいたからだ。そしてユーザーもその本質を外さずに評価している。サターン版『VF』は、クリエイターの狙いとユーザーの評価が一致した、極めて幸福なソフトなのだ。

巷では『バーチャファイター2』(『2』)の移植が注目されている。しかし、サターンでは『2』の「完全移植」は無理と言われている。『2』の魅力すべてが収められないとき、開発スタッフは、どういう選択をするだろうか。おそらくビジュアルのレベルを落としてでも、操作感や動きの「完全移植」を目指すに違いない。なぜなら、ビジュアル要素を重要視する風潮の中で、カクカクしたキャラクターを使ってでも「動き」を追究したスタッフたちである。サターン版『2』は、スタッフの『2』に対するこだわりがよく見えるソフトになるだろう。

移植したスタッフたちが、元のゲームのどの要素を拾って、どの要素を捨てたのか。そこに気づくと、そのゲームの本質や方向性、スタッフの狙いや力量が浮かび上がってくる。これはゲームの面白さ(つまらなさ)の構造を分析・理解することにも役立つのだ。

(松島賢司)

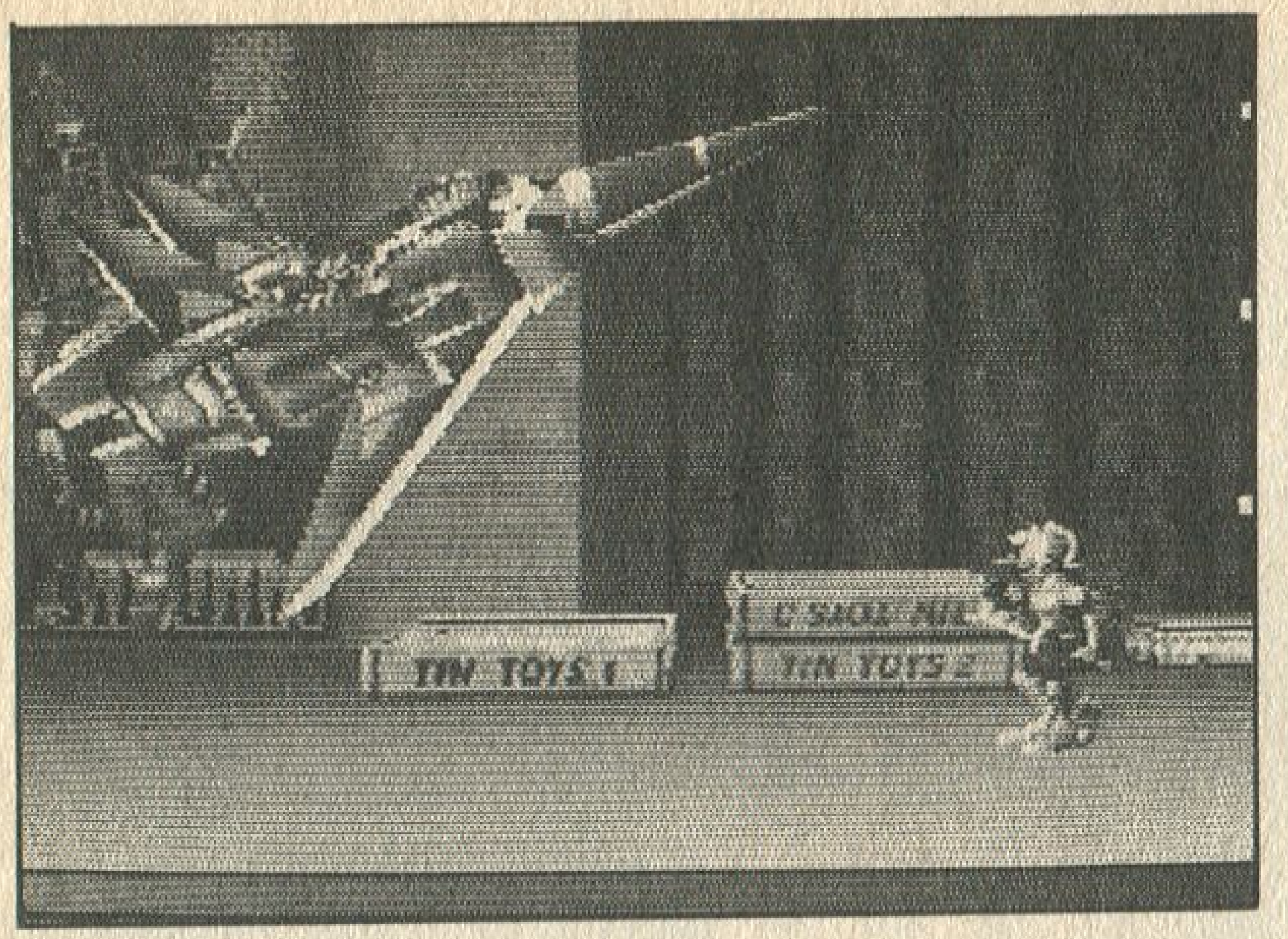


サターンの初回販売台数は、バーチャ人気の証明にもなった。

バーチャファイター [ACT]	メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥7,800 ©SEGA 1993,1994

クロックワーク ナイト

ようやく折り返し点。未来のアクションゲームを目指した壮大な実験作。



次世代機でのアクションゲームのあり方に挑戦。

サターン初期ラインナップのなかで、バーチャファイターに完全におされてしまった感があるが、クロックワークナイトの試みた、次世代ゲーム機アクションゲームの実験は、もう少し評価されてもいいだろう。

たとえば、本が前後に移動しており、そこにモノをおいてせき止めるシーンなどは、コースの奥行感をゲーム性に転化する手法で、単純にして効果的に作られたトラップのひとつといえる。また、変形するオモチャのロボットが登場するシーンなどでも、画面全体の縮小率を変えてみたり、豊かなアニメーションによる、動き表現を追求している。

ただ、よくできていながら、なにか食い足りないという感じは否めない。おそらく、押してくるスケジュールの中で、全体のボリューム感をひたすら縮めていくしか、完成への道がなかったのだろう。全4ステージで4800円のソフトになったのだから、推してはかるべくもない。

しかし、土壇場で、ボリュームを増やす方法は本当になかったのか。つまり、あるコースの一部分を流用しながら、色を変えるなどしてコースを増やしていくやり方は、テレビゲーム本来のノウハウとして考えられたはず。やればよかったのだ。ゲームがエンターテインメントである限り、できることはすべてやってみせるというサービス精神は忘れてほしくない。しかし、予測だが、このゲームでは一つのコースを作るのに、何日あるいは何時間もかけて3Dデータを生成してるはずで、色替えや単純なコンストラクションのような、ローテクな増量は取れなかったか、取りたくなかったかのどちらかだろう。

また、副題に「上巻」と加えてあり、この2文字は、ゲームのボリュームが象徴したように、制作者が本来目指していたゴール地点まで作品はたどり着けなかった、折り返し地点までしか来ていないぞ、という気持ちを代弁しているようだ。

完成のかなり手前でタイトルを公表したことも、今となっては悔やまれる。実際、僕も、制作途中バージョンを見るチャンスがあったが、どうもそれは、体裁をまだなしてなかったし、バランス調整もなかった。そうした、未完のバージョンで、部外者が最終形を憶測しながら紹介したり、評価したりするのは非常に難しい。まあ、見たまんまのものを評価する、ということならできる。だから前評判はふるわなかった。しかし、制作の締め切りギリギリのところで、インストラクションや細かい演出、インターフェイスデザインのフォローがきちんと入ったわけで、マスコミで評価されていたバージョンと実際の商品には、ギャップがあったと思う。

こうして、未来のアクションゲームを目指した壮大な実験作は、未消化だった部分を残したまま、世に出た。これは、消化できる者、つまり彼らのライバルたちにとって、きっといいテキストになるであろう。

（田尻 智）

クロックワーク ナイト
～ペパルーチョの大冒険・上巻～
[ACT]

メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥4,800

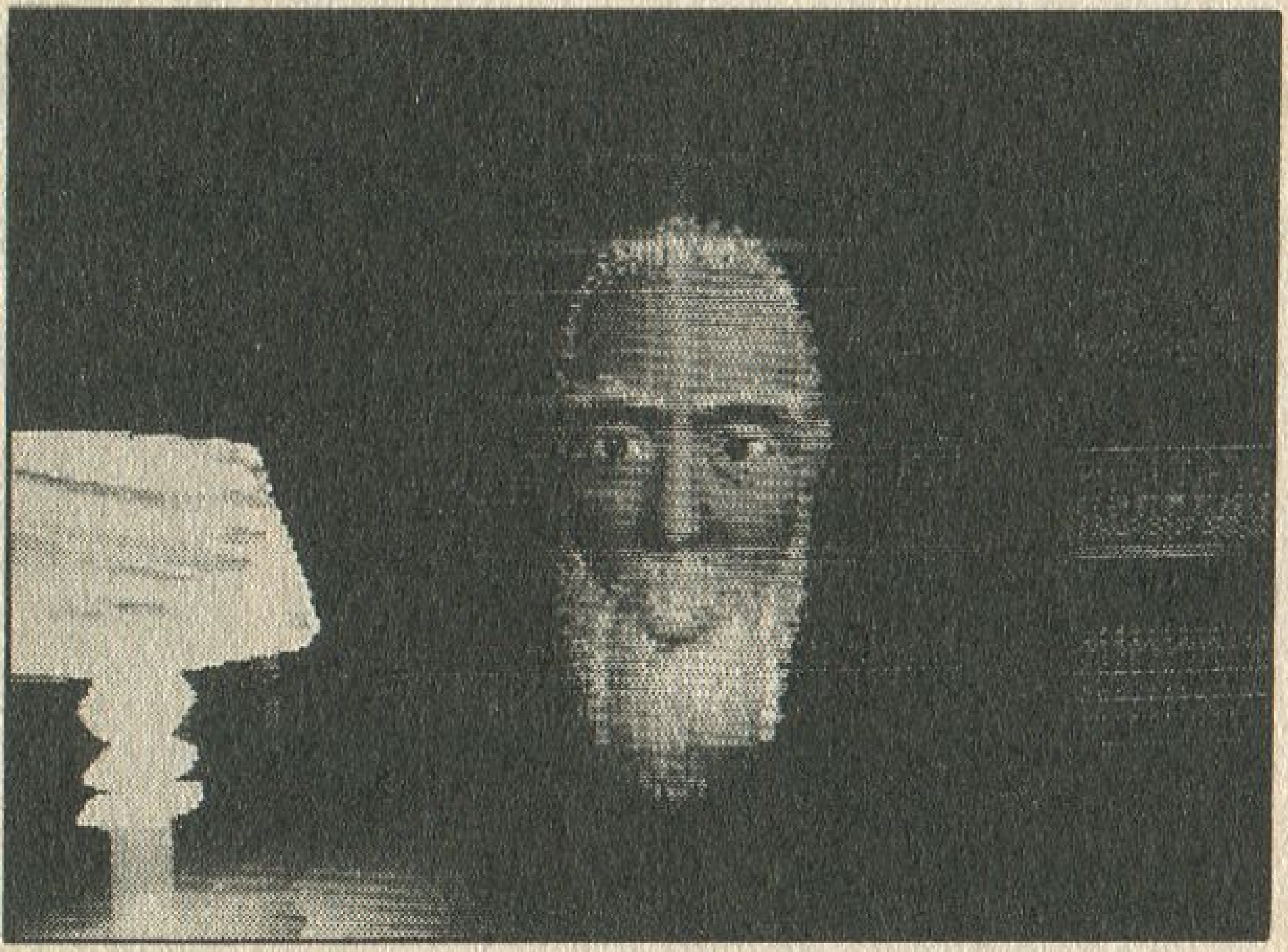
新説・夢見館
ハードの進化をゲームに活かして欲しい。

「ハードの進化はゲームの面白さには関係がない。ゲームを面白くするのはハードの性能ではなく、クリエイターの力だ」。次世代ハードが発売される前に何度も言われていた、良識ある当たり前の意見である。そんな当たり前のことを改めて認識させてくれたのが、『新説・夢見館』だった。

前作のメガCD版は、画像は不鮮明だし動画も粗かった。しかし館の不可思議な雰囲気を十分表現していたし、次々と秘密の部屋を見つけていく過程には面白いトリックやアイディアが盛り込まれていた。一方『新説～』はと言うと、ハードの性能が上がった分だけ表現力は向上したものの、メガCD版の半分も楽しむことができない。立体感のある人間の顔が空中に浮かび上がるので、自分の操作しているキャラクターが蝶なのか人間なのか、はたまた幽霊なのかよく分からない。隠し部屋などのマップの広がりが出てくるわけでもなく、ただ館の部屋を順番にぐるぐる回るだけ。物語を説明し完結させるだけのエンディング。圧倒的に少ないボリューム。

絵がきれいになり表現力がアップするのは歓迎するが、肝心のゲームがダウンしていては、「次世代ハードのゲームはつまらない」と思われてしまう。絵がきれいで一見面白そうなだけに、期待からの落差が激しく余計にがっかりしてしまう。もしかしたら、これが『新説～』ではなく、同じシステムの『RAMPO』だったらここまで感じないのかも知れない。

（松島賢司）



表現をリアルにすると効果と弊害が生まれる。それまで「ゲームだから」抽象化できていた部分がどんどん意味を持ち始めてしまう。

新作紹介 パンツァードラグーン
サターンオリジナルの注目すべき1本。

まず技術ありき……特に新しいハードを普及させるソフトとして売り出す場合には、必要な要素である。課題と言ってもいい。サターンの場合は、ポリゴン……3Dグラフィックエンジンの性能である。『バーチャファイター』がその役割を果たしたが、移植ではなく、オリジナルで実現しようとしているのはセガの意地とも思える。しかしこの課題を満たすのはゲーム作りにおいては第一段階に過ぎない。どうやってその技術を活かすシステムを作り上げるかが次の段階になる。『パンツァードラグーン』においてのこの段階とは、サターン発売前に発表されていた、「4方向に視点切り替えができる」だけのバージョンだ。このときはまだ、ボタンで視点を切り替えて敵を撃ち落とすだけであり、「視点を切り替える」という動作の面白さと必然性が薄かった。しかしそれから完成までに「システムを面白くするための演出やアイディアの追加」が加えられた。後方から下をくぐりぬけて前方へ移動する巨大なボスキャラクター。敵基地を回り込みながら移動し攻撃するというアクション。視点切り替えを使った派手な敵を追加したことで、それまでのザコ敵もアクセントになって、緩急の効いたテンポのいいゲームに仕上がっている。

同じようなゲームが氾濫している状況で、新しい技術の提案は必要不可欠な要素である。しかし技術だけではゲームにはなりえない。それを生かすのも殺すのも、アイディア次第なのである。

（松島賢司）



ポリゴンで作る意味を視点切り替えで表現。優れた演出も加わり、美麗な画面がゲーム内容に密接に関係したものになっている。

新説・夢見館 扉の奥に誰かが…[AVG] メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥7,800 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1994

パンツァードラグーン [STG] メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥6,800 ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

読者の声
DOKUSHANOKOE

**前のページはどうだったかな？
身近なユーザーの意見を集めた第2弾。第3弾もあるから、期待せよ。**

●一般にはカス扱いの「FX」が一番方向性がはっきりしてると思う(でもあと半年は様子を見たい)。
田辺祐輔　千葉(19歳)

●もっと時間をおいて本当に必要かどうか考えてほしかった。
ツナッペ　茨城(15歳)

●サターンのCMで「64ビット級」と言ってるのが首をかしげたくなる。
ポチョムキン　大阪(20歳)

●PSソフトは値引きや値崩れがないのでかえって高い。
ましりと　岐阜(21歳)

●PSを購入しましたがコントローラーの使いやすさに感心しました。新しい「インターフェイス」が確立してこそ次世代機と呼べるのではないかと思います。
神谷明憲　岐阜(21歳)

●CPUだけ良くしても意味がない。せめてメモリーをもっと増やして欲しい。
飯島　聡　群馬(19歳)

●98につなげられるFXが良い。無理してポリゴンなんて取り込むことはないと思う。
さん　山梨(17歳)

●「どさくさにまぎれてクソハード出せばもうかる」っていう時代じゃない(のか?)からおそろしい。
宇宙魔人　青森(15歳)

●買わない。もし買うとすればジェネシスソフトで遊べるスーパー32X。
かしら　富山(25歳)

●バーチャルボーイ以外欲しいと思うものは今のところないです。そんなにヘビーユーザーでもないし、格闘ゲームも好きではないので。
とらちゃん　東京(25歳)

●3DOには余りにひどすぎるハード指向に閉口。ソフトの限界からくる拡張なら我慢もできるけど、単なる対抗上のものなのは勘違いも甚だしい。
KM　千葉(23歳)

●スーパー32XとMDの関係は、マークⅢとマスターシステムの関係に非常に良く似ている。技術的な面ではなく、セガの姿勢が。
KAZ　神奈川(19歳)

●セガサターンは業務用ゲームを家庭で安く遊べる「セガ版ネオジオ」と捉えているのでまったく問題ないです。
目刺し　兵庫(19歳)

●ミニコンポと並べて使えるようなデザインのものがほしかった。ソニーやビクターにちょっと期待していたんだけど…。
中村　健　埼玉(25歳)

●セガサターンの起動画面のバージョン表示は、バグ取りで変更になったらきちんとアップグレードしてくれるのだろうか。
☆キャンディロック☆　北海道(22歳)

●何だかんだいってもやっぱりセガサターンを買います。松下やソニーはエンターテイメント産業を甘くみています。それはアメリカでの映画会社買収の失敗を見れば明らかです。
UG　東京

話題性はNO.1。世界のソニーが挑むゲーム業界への衝撃。

プレイステーション

発売後の好調な滑り出しから、「文化を育てる」と豪語するソニー。圧倒的なポリゴン処理能力を搭載し、プレイステーションはどこまで飛躍できるのか。

高性能PSの理想と現実

世界のソニーがゲーム機を出す。しかも、ファミコン時代に立ち消えになった機械の名前を付けて。話題性は次世代機の中で一番といっても良かった。シリコングラフィックスから3D技術をライセンスした画像処理能力は、数年前のグラフィックステーション並みと言われる。

期待いっぱいとはいえゲームメーカーではないメーカーの出すゲーム機に不安の声もあったが、プレイステーションは予想を超える好ダッシュを果たした。

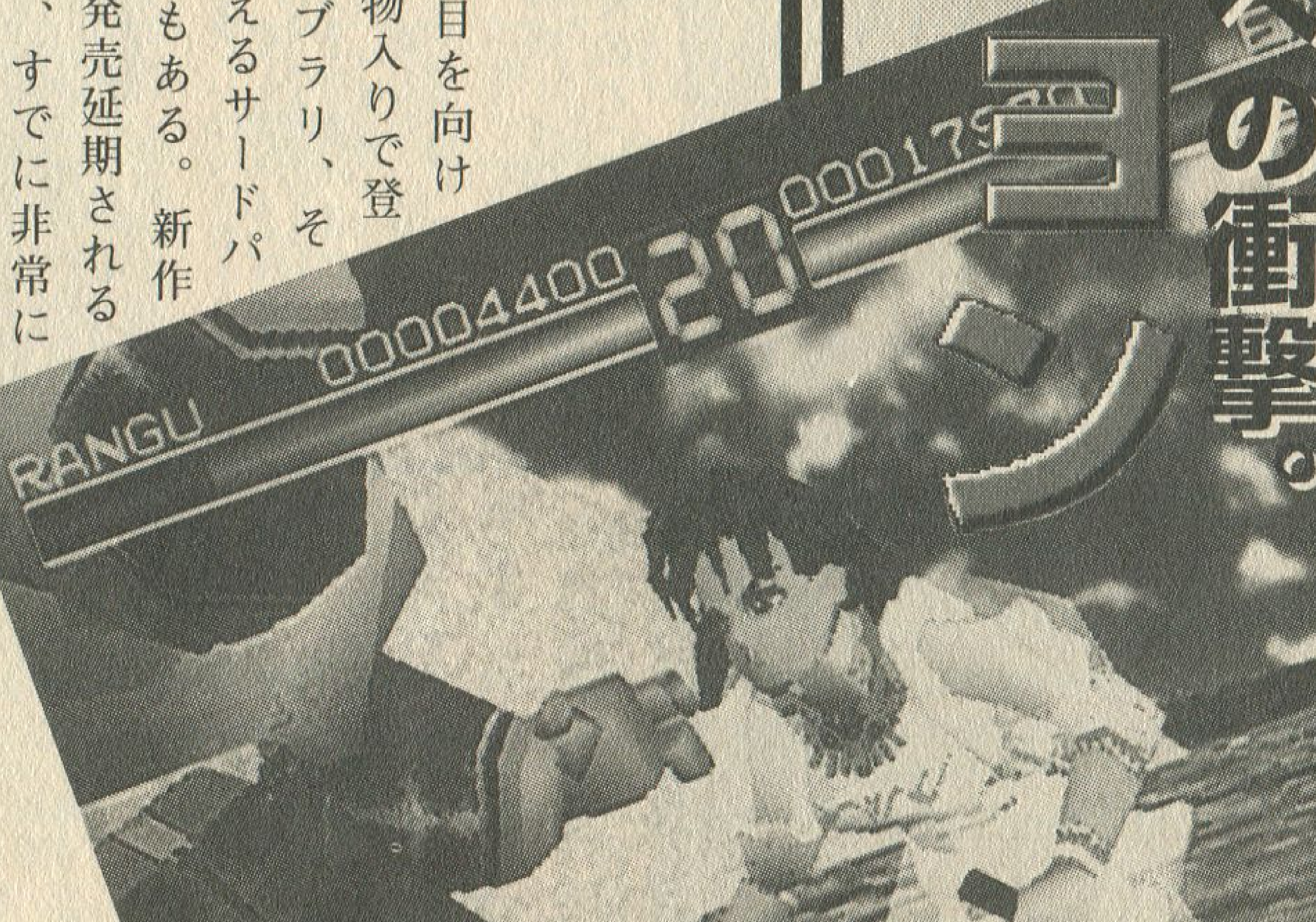
100万台達成の鍵を握るソフトについては「リッジレーサー」「A.Ⅳ.」「闘神伝」など充実してきている。

しかも、それまでの「日本のレコード業界を変えた」といわれるソニー。ハードウェアだけでなく、現在の流通システムについても疑問を投げかけた。だが「近くで買える店がない」という声が聞かれるのも事実である。

開発面に目を向けると、鳴り物入りで登場したライブラリ、その不備を訴えるサードパーティの声もある。新作タイトルは発売延期されるものが多く、すでに非常に低レベルのソフトも出始めてきている。もちろんそれはプレイステーションに限られたわけではないが。

かつてないほどの高性能をつかいこなすには時間がかかるのは当然だし、古くからある玩具流通の変革も難しい。

マシンの持つポテンシャルはまだ底知れない。挑戦は始まったばかり。ソニーの考えるプレイステーションの今後は一体どのようなものなのだろうか。



PSオリジナル「闘神伝」は公称30万本を超える大ヒット。すでに2のスタッフ集めをしているという噂も…。

インタビュー

ソニーの自信

インタビューに自信満々のソニー。誇り高いその言葉は、理想世界を生むのだろうか。そして、自ら生みだした流通システムへの挑戦の行方は？今後築いてゆくソニーの未来とはどんなものだろう。

順調です。まず作品を創るクリエイターが大切

まず、プレイステーションの滑り出しについて聞いてみた。

「今のところ計画通りです。計画から外れたところは、最初売れたときにもっと台数を出せなかったところですね。ソフトはすぐ作れるんだけれども、ハードはそんなにすぐに作れないですからね」

出だしは順調。では、そのソフトについて聞いてみる。

「基本的に我々はハードありきとかソフトありきとかいうよりも、まずクリエーターありきだと思ってるんですよ。ユーザーに働きかけるのではなくて、作り手側が本気になったらモノになる可能性は高い」

良いソフトのためには環境ありきというのは非常にわかりやすい。しかしそのツールに関しては不満の声があちこちで聞かれるが。

「今までの開発システムの場合、例えばグラフィックをドットで描いていて、ちょっと違うといったとたんに全部描き直しというね。そういうエネルギーの使い方を変えていきたいんです。ただ、開発環境は完成しない物なんですよ。常にライブラリのレベルを上げていかないと止まっちゃうんですよ。今回嬉しかったのは、ツールをある程度配り終えて、ホントの意味でスタートできたのがほんの半年前なんですよ。普通新しいハードで半年でゲームが作れるなんて考えられないですよね」

文化を育てたいという高邁な思想がある

レベルの高いものと同時に、内容が練り込まれていないゲームも出ているように思えるが…。

「そういうのも逆に嬉しいんです。僕らはソフトビジネスを通して文化を育てたいという高邁な思想がある。定番のゲームや移植作がメインで、自社タイトルがショボショボ出てくるような守りのラインアップでは将来がちょっと不安になるでしょ。僕らの強みっていうのは自分のところにまだ定番ソフトがないっていうところと、多くのライセンシーに支えられたソフトの幅。中には『何でこんなのを32ビット機でやるの』ってものから、今までにないシステムのゲームまで幅があるんですよ。で、その幅が嬉しいんです」

たくさんの混沌としたソフトの中から文化は生まれてくるということだろうか。

「あと、我々も驚いているのは、ソフトの発売直前まで開発者がゲームの内容にどんどん手を加えてくる。この速さが我々にとっては嬉しいわけです。今までは、この部分だけ変えたほうが面白くなるとわかっていても、元請けから契約をとってやっている以上、期日の問題などで難しい面がありましたからね。

とにかく、新規参入の費用や製造費がかかりすぎるので、ある程度企業力のあるメーカーでなければ、ファミコンなどのROMカートリッジでの仕事には入れない状況がありましたよね。それが原因で今の状態になってきたというのも一つの真理なんですよね。

やはり良い開発環境があると、どんどんその上でツールが作られてライブラリが充実していく。各メーカーでネットワークを構築して技術の交換をしていくことを通して、いいゲームもできてくるでしょうしね。そうして生まれたソフトを100本集めたら確実に1、2本は新しいものが出てくるわけです。

ファミコンの頃は変なソフトがいっぱい出ましたよね。キネコとか(笑)、オトッキーとかね。最近ああいうのがなくなってきてるじゃないですか。何だこれは？というようなソフトは、パソコンの上で出始めているわけですよ」

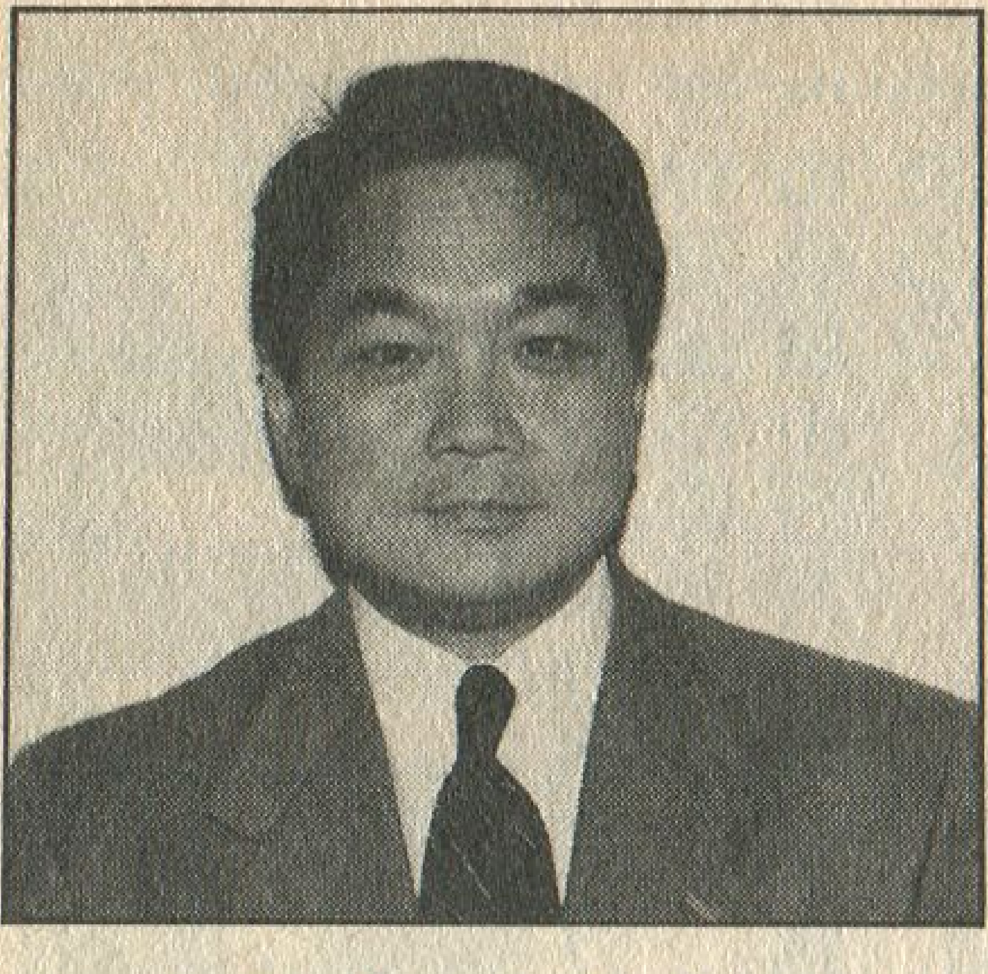
まさに正論。ゆるぎない。

「今までみたいに開発環境の安さだけを追求すると、どこかの会社が失敗したようなことになるかもしれない。ソフトを作るのにお金をばらまいて、開発ツールをタダで配るみたいな。でもそれが良いゲームを作る土壌になるとはとても思えない」

理想的には値段をタダにしたい

では値段についてはどうだろう。

「目の肥えたヘビーユーザーから相手にされないゲームが、一般層を引き込めるはずがないと思っているんです。ただ、その人たちを考えたときでも、やっぱり価格が



ソニー・コンピュータエンタテインメント、取締役開発部部長 久多良木 健氏。

5万円を超えてはいけない。理想的にはタダにしたい。ソフトが1本1万円を超えるという世界が許せないわけですよ。ユーザーがたくさんソフトを買う。売れたらクリエイターがちゃんと儲かって、我々も利益がちゃんとあるという構造ができないと、と考えたときに、やっぱり1枚5000円だねというラインができたんです。そこで、ソフトを2本買うと1万円になるから差し引くと3万9800円しかないという訳です」

最後に、今後より一層普及するための鍵を握るものは何だろうか。

「ユーザーニーズをきちんと把握していかに反映させていくかというところに尽きると思うんですよね。早めに実現したいなと思うのが、やはり次のエニックスさんやスクウェアさんなりが、我々のラインナップの中から出てくること。これがある意味で、成功のバロメーターだと思います」

今後のソニーが築いていくプレイステーションから目を離さずに、その行く末を見たい。

検証プレイステーション
理想という言葉の証明 正念場はこれから

ワークステーション並みと言われる3Dエンジンを核にした圧倒的なポリゴン処理機能で登場したプレイステーション。

発売と同時に、ラインナップも一通りのジャンルを揃え、一般にも分かり易いゲームを取り揃えた。最初の戦略ソフトもレース物という、パッドが一つで楽しめる物を持って来た。その後もコンスタントにソフトは発売されている。セガと対照的な用意周到さ。計画通りに進めていくビジネス手腕を感じさせる。

しかし「100本に1本でも新しい物、ゲーム文化が」との言葉には疑問を感じる。文化は混沌の中から生まれると言うが、ヘビーユーザーならまだしも、そうでない人がソフトを買うときに混沌の中から輝くゲームを見つけだすのは不可能に近いのではないか。

クソゲーは淘汰されていくのが市場原理だという正論は、買って遊ぶまで内容の面白さがわからない今のゲーム市場システムに通じるとは思えない。2カ月前にマスターアップのデモデモCDでは完成前のバランス調整をしていない商品しか見せることができないので効果には疑問が残る。

今までの「ゲームハード、市場、開発システム」を研究した上で「超高性能のハード、新しい流通システム、豊富なライブラリー」を携えてコンシューマ市場に登場した世界のソニー。

シリーズ物、キャラクター物ばかりで新しい試みの成されない現在のゲームをめぐる状況を憂い、ゲーム文化の革命児たるべく語る言葉は眩しく曇りがないが、開発ツールのバグ、近くに商品が置かれていないという声など、実際には解決しなくてはいけない課題は少なくない。だが、正論を正論として語り、実現に向けて進むソニーの言葉をシニカルに「言うは易し」と聞き流すことはできない。プレイステーション発売後4カ月でこのタイトル数というところからも証明されている。

ソニーは、自分の言葉を証明し続けなければいけない。正念場はこれからだ。

●デモデモCD・・・ソニーが販売店等に配布しているプロモーション用のCD。新作ソフトを体験できる。

次世代機ソフト批評

プレイステーション編

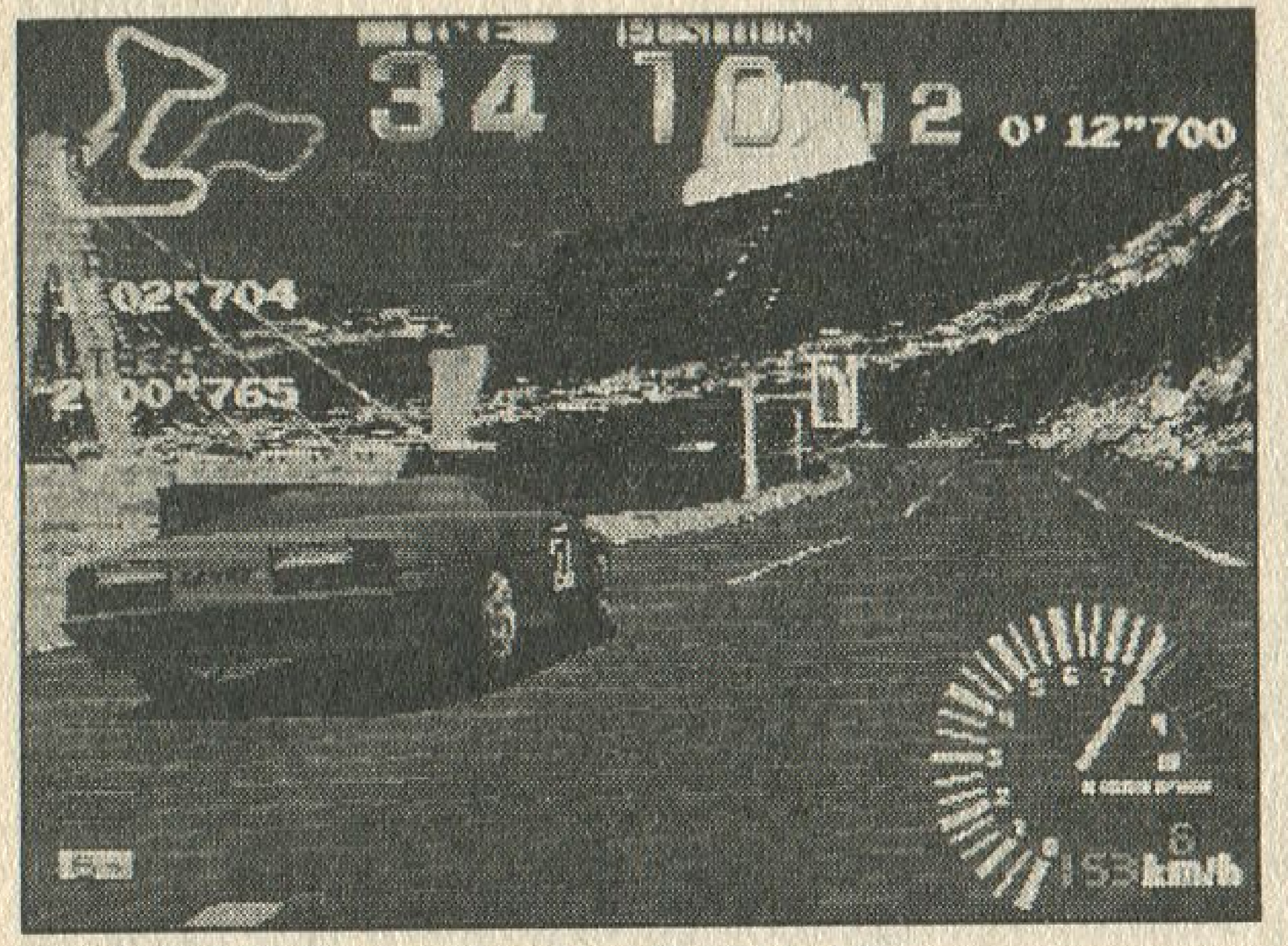
リッジレーサー

リッジの本物指向はポリゴンではない。

ファイナルラップ以降、アーケードでのレースゲームは「対戦での順位」を競わせるものになっていた。しかしリッジレーサーはアーケードの時以上に、コンシューマになった時のほうが生き生きとしている。なぜなら、リッジレーサーはストイックにタイムを削っていく「本物指向の男のゲーム」だからだ。

初めて「重さ」を表現

リッジレーサーの本物指向は、ポリゴンではない。他のレースゲームが到達できなかった部分、「重さ」である。リッジレーサーはこれを追究した。レースカーの挙動は地面との戦いである。車体の重さ、横G、加速度、摩擦。すべて接地部分に表れる。タイヤを隠す（接地面をボカす）ことに気づいた制作者に感心した。リッジレーサーは、車体のデザイン、視点、影によりタイヤの回転・変形が見えないようになっている。これによって、いちばん難しい接地面を省き、作りやすく分かりやすい「車体全体による挙動表現」に集中できるのである。重力や加速度、ひいてはサスペンションの存在までもが表現できるようになったのだ。



タイヤのきしみさえ感じられる車体の挙動。

ジャンプからの着地で前後にバウンドすることだけでも、車体の重さや地面の硬さ（現実の素材感）を伝えることができる。さらにこのゲームは、コーナーで車体が横に傾く。これは遠心力やサスペンションの存在につながる。秀逸なのは、ドリフトからのグリップ回復。このときプレイヤーは激変する摩擦係数に触れることになる。移植であるとはいえ、コンシューマでここまで再現したものは初めてであるし、この本物指向は「自分の限界」に挑戦するという孤独な世界に通じる。対戦というは「逃げの楽しさ」だと言ってるかのごとく。

コンシューマを知り尽くしている

アーケードから移植するにあたり、多くのアレンジがあった。CD-ROMを読み込んでいる間の「ギャラクシアン」。その場だけのものではなく、敵を全滅させると、プレイヤーの使える車が8台も増える。全コース勝利すると出現する逆走コースといい、実にコンシューマらしいゲーム性が意識されている。それだけでは飽きたらず、左右反転コースも用意してしまう。制作者の「長く楽しませよう」というこだわりがヒシヒシと伝わってくる。

ネジコンがなくても、普通のパッドでも、やればやった分うまくなるのがこのゲームの懐の深さ（これも前述の「本物指向」がきちんと実現されているからである）であることは、すでに周知ではある。だが実は、あのノーマルパッドこそ、コンシューマとしてのリッジレーサーには合っている。方向キーを押せばフルステア、ボタンを押せばフルスロットル・フルアクセルというデジタルな操作方法が、答の保存や伝達性に優れているからである。

コンシューマを知り尽くし、完璧に再編されたリッジレーサー。ドライブゲームとして、その完成度は極みに達した感がある。ライバルたちは、はたしてどこまで追随できるのであろうか？ 追随というより、レースというものの「別の価値観を生かした新しいゲーム」が誕生すべき時代に来ているのかも知れない。（編集部）

リッジレーサー [RCG]
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

闘神伝

次世代機、PSオリジナルソフトとして意味のある一本。

現在、好調な売り上げを見せている「闘神伝」。発売前からプレイステーションの格闘オリジナルゲーム第一弾として高い注目と期待が寄せられていた。ポリゴン表現による「リアル」ではないヒロイックなキャラクター、空間表現の新しいアイディア「側転」。これらは私たちに新しい格闘ゲームの方向性を予感させるものだった。

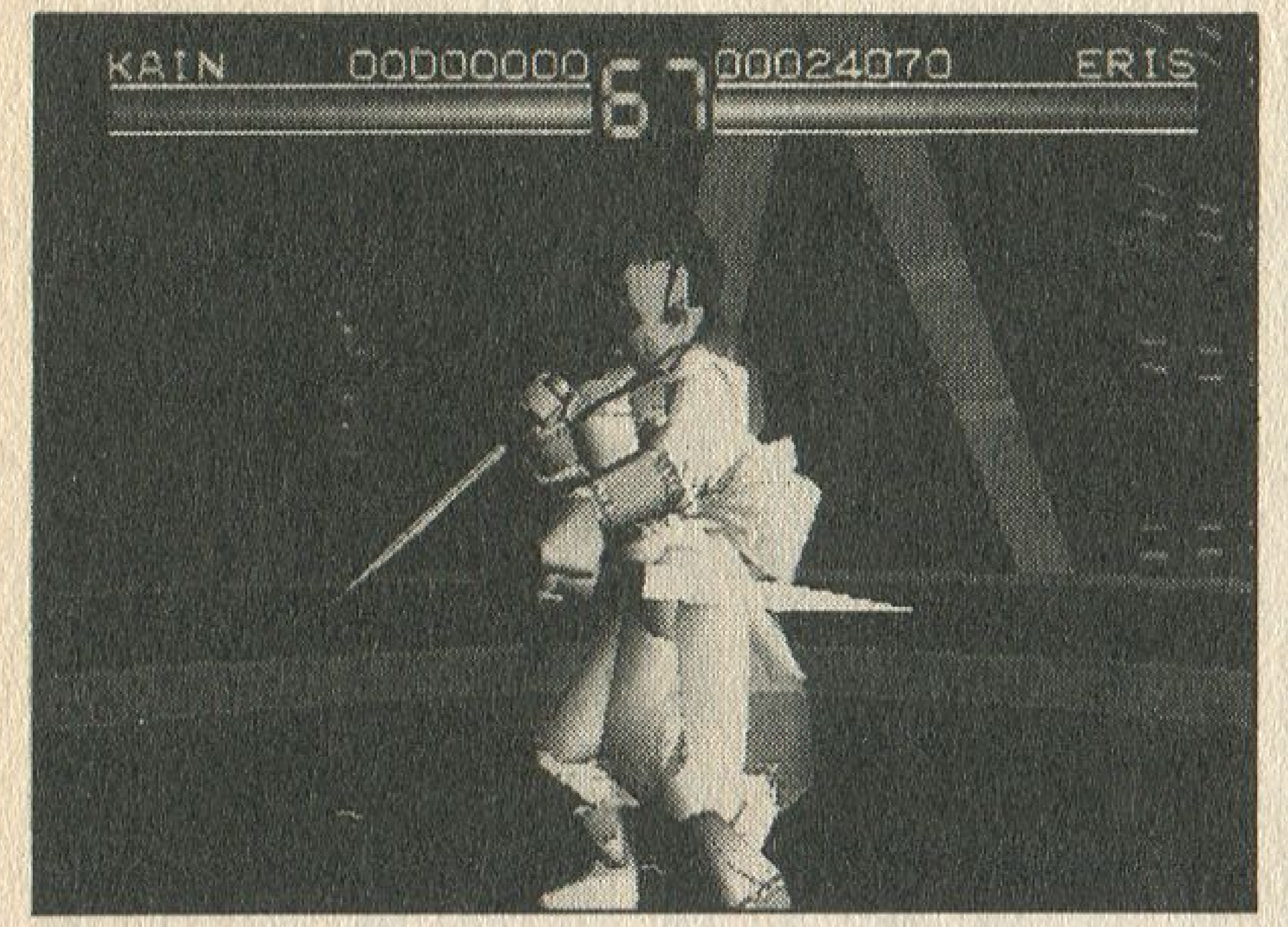
だが、そんな闘神伝に対するファーストインプレッションは「何かが足りない」、どこか嘘っぽいというものだった。

独特の味付けをした格闘ゲーム

システムは通常技の他に各キャラ4~5つの必殺技と一発逆転の超必殺技といった今風の格闘ゲームのセオリーを踏まえている。それに加えて側転システムの導入。今までの格闘ゲームが相手の飛び道具や必殺技に対して防御、ガードという選択しかなかったのに対し、相手の横へ能動的に回り込むという選択肢を1つ増やした。その結果、対戦時における戦略の幅が広がり、しかも奥行きの表現に成功しているのである。このシステムは明らかに他の対戦格闘ゲームとは違った味付けを闘神伝にもたらし、視点の切り替えとマッチングさせて独自の空間を作り出しているのだ。ボスキャラ「ガイア」、「ショー」の存在や特殊コマンドにより自キャラでの使用が可能になるなど、付加価値もある。そして、対戦格闘ゲームの最大の魅力ともいえる人間同士による対戦の駆け引きや、キャンセルから連続技を決める瞬間の緊張感も確かに存在はしている。

「キャラの痛み」が伝わらない作品の軽さ

では、最初に感じた「物足りなさ」はどこから来るのだろう。このゲームは敗北における屈辱感が薄い。これは戦闘シーンの表現方法に起因する結果なのだ。まずキャラクターに生命が感じられない。写実的なリアリティを求めるつもりはないが、動きが不自然なのである。アニメパターンが少ないため動きに省略が多く、人形的になる。走る動作などは足がスカるため、空を切る感じがして重力が感じられない。躍動感がないのである。さらに「格闘」という観点でみると、技に入るまでの一連の動作や必殺技の体系があまりに非現実的すぎる。やられパターンが全キャラ共通で3つしかないのも気になる。また、効果音が軽すぎるのだ。マンガ的なキャラクターと世界観で「バーチャ」とは違った方向性を狙ったのは解るが、その表現が未消化な感じがあるのだ。声優とキャラクターのイメージのギャップもいかんともしがたい。これでは感情移入が妨げられ、操り人形の劇を見ている気分になるのは当然である。



確かに受け入れられやすいキャラなのだが…。

初心者を楽しませる発想を

現在、格闘ゲームは波が落ち着いて技のコマンドは難易度を極め、マニアだけのものとなりつつある。その格闘ゲームの間口を広げるために、一般ユーザー（初めて格闘ゲームをやるような）をターゲットにしたコンセプトは理解できる。それは必殺技をボタン1つで出せるようなコンフィグレーションを採用していることや、ゲーム中に登場するキャラの個性を極力なくして一般人にも許容できる範囲

闘神伝
[ACT]
メーカー：タカラ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

で表現していることなどから明確に読み取れる。しかし、それ故にゲームとしての奥深さを失い、キャラクターの魅力をそぎ落としてしまったように感じられる。1ボタンで出せる必殺技には何のありがたみも感じないし、必殺技として成り立たない。たとえば楽しませたいのならば、もっと通常技に力を入れ、殴る蹴るの単純な楽しさを与えつつ、ゲームに慣れていく過程で必殺技を会得させるなど、初心者に楽しませる発想だけでなくそのコンセプトを生かすための作品の練り込みが大切だったのではないか。その安易さはキャラクターの作り込みにも反映されている。無機質な人形にイメージのズレた声ではキャラに愛着を持てない。

次世代機ハードを担うソフトとしての価値

だが、次世代機プレイステーションの代表ソフトとして、また格闘ゲームの間口を広げることに貢献したのは事実である。

今、縮小に向かう業界のなか次世代機などが一般へのアピールに力を注いでいるのは事実だし、それは業界にとってもユーザーの裾野を広げるという意味において非常に大切だ。この闘神伝という作品はそうしたことから見ても確実に意味のある作品である。20万本のヒットがそれを物語っている。願わくば「闘神伝」でゲームの楽しさにふれた初心者ユーザーが業界の裾野を広げ、新しい時代が来ることを望みたい。

（木田義晴）



格闘ゲームの間口を広げた意義は決して否定できない。

麻雀ステーション MAZIN ～麻神～

このアホらしさはまさに技術の無駄遣いだ（笑）

ポリゴンによる見事な空間表現、麻雀ソフトとしては一級品のスジの良さ…などと堅苦しい説明は必要ない。このソフトは単純に、ぐりぐり動いて絶叫するポリゴン雀士のあまりのアホらしさに唖然とする、それだけで全てが許されるソフトだ。

なによりポリゴンをフルに使って麻雀ゲームを作るという発想に泣ける。しかも雀士や麻雀台の表示にポリゴンを使い、肝心の麻雀自体はポリゴンだろうが変形スプライトだろうが関係ないという割り切りの良さも潔い。しかもカメラアングルが微妙に変わるというおまけまでついて、麻雀ゲームとしては異常なほどの鬱陶しさだ。まさにPSの性能をフルに無駄遣いしてるとしか思えないところが号泣モノである。

キャラもふるっている。MAZINからの挑戦権を受け、時空を超えて集まった挑戦者たち（何のために？）。日の丸鉢巻を締めた学生服姿の日本男児や甲冑に身を固めたギリシア兵。はてはボディコンギャルからフランス王宮の王女まで、誰もが大見得を切りながら登場し、牌をたたきつけながらツモを切る。そして最後に一発「ツモだぜ！」……これぞ麻雀、女子供は眼中にない！　といった感じだ。

まさしく麻雀ソフトとしては無駄だらけだが、システムは正統派である『麻雀悟空』のシャノアールである。買って損はない。

（編集部）



かつてここまで「無駄」に凝ったゾフトはなかった。

麻雀ステーション MAZIN～麻神～ [TBG] メーカー：サンソフト／機種：プレイステーション／価格：¥6,000

A.Ⅳ.EVOLUTION

パソコン版完全移植。加えて独自の車窓モード。前評判が非常に高かったこのゲームの真価とは？

PS版オリジナルの車窓モードの魅力

「A.Ⅳ.EVOLUTION」はパソコン版で大ヒットした「A.Ⅳ.」の移植作だ。比較的マニアックだったパソコン版を、うまく家庭用に移植している。その最大の特徴が、プレイステーション版で新しく追加された「車窓モード」だ。

自分の作った街の中を実際に住人となって、電車やバスに乗って進んでいく楽しさ。自分が育てた街並みが窓越しに流れゆくさまは、本当にその電車に乗っているかのような臨場感を与えてくれる。たまに自分がオーナーになっているビルやデパートが窓を通り過ぎると仮想と現実が交錯したようで、実感も倍増する。何度もメイン画面で見ていたにもかかわらず、その感動は薄れることはない。自分が作った街なのに、視点が変わるだけで、こんなにも新しい感動や発見を覚えるものなのか。地図上の地形も、実際にその場に行ってみるのと地図を通して頭の中で想像しただけのものとでは、大きな違いがあるのと同じだ。

とはいえ、ビジュアルそのものは他の次世代機のソフトと比較しても、とりたてて優れているわけではない。実際、車窓モードのポリゴンは良く抜けるし、ハリボテのような家々はそれほど美しいわけではない。しかし、そんな点などまったく気にならないほどに、その画面に引き込まれてしまった。ただ単に3Dポリゴンの技術が素晴らしいというだけに留まらずに、足元がぐらつくような不思議な感覚を体験してしまったのだのだ。

「無人の街」が醸し出す不思議な世界

「A.Ⅳ.～」の街は無人の街だ。誰一人としてそこに生活する者はいない。それどころか生命の存在を感じさせる生活臭すらない。

すべてがポリゴンで計算されつくした街は、綺麗に磨き上げられて塵ひとつないかのようだ。その中を車輪が枕木を打つ振動と共に、列車だけが永遠に走り続けていく。まるで壁紙が白一色に統一された病院の無菌室にでも紛れ込んだ錯覚を受ける。

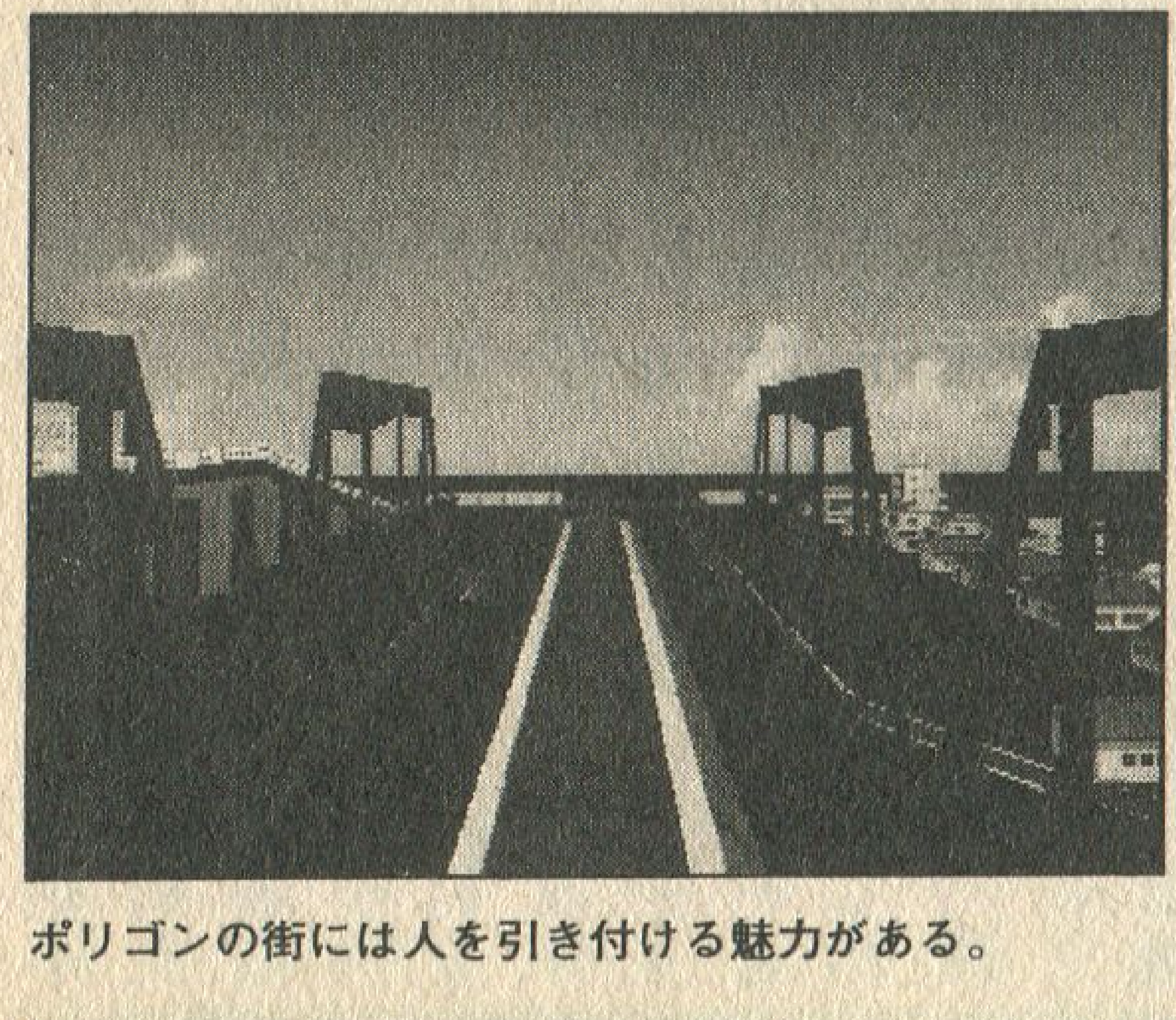
駅で列車が停車しても誰一人乗降するわけではない。それにもかかわらず列車だけが走り続ける。窓から見え隠れする、誰を乗せるでもない観覧車。考えてみれば、電車にすら運転手が乗っている気配はない。静寂の街並みの中に、一人取り残された緊張感だけが残る。

深夜の遊園地に一人紛れ込んだような不可思議さ。賑やかに回るメリーゴーラウンド。轟音をあげて滑り落ちるジェットコースター。しかし、そこには誰一人として人はいない。鏡の世界のように、いつも見慣れているはずの風景がどこか違って見えるという、足元の不確かさすら感じてしまう。現実と非現実との狭間に落ち込んでしまったかのようだ。

偶然かもしれないが、不思議な魅力がある車窓モードの世界。これなら大画面の前で1日中座っているのも悪くない、そんな気にすらさせてくれる。

もちろんゲーム性を否定しているわけではない。パソコン版をほぼ完璧に移植したゲーム内容は、すでに老舗の余裕すら感じさせる。そこに追加された「車窓モード」の魅力。これによって、より深く「A.Ⅳ.」の世界が広がったといえよう。

（編集部）



ポリゴンの街には人を引き付ける魅力がある。

A.IV.EVOLUTION [SLG]	メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥7,800／¥10,800 ©1994 ARTDINK

読者の声
DOKUSHANOKOE







次世代機は絵が美麗なだけなのか？　ゲーム性は従来機を上回るのか？　多くの疑問が渦巻く中での、読者の声第３弾！



●バーチャルボーイが売れたら泣く。もちろん大衆の馬鹿さ加減で。
小鮒芳行　埼玉(21歳)

●今もっとも注目すべきハードは「サテラビュー」だと思う。インタラクティブTVとしてあらゆる可能性があると思う。
村正　神奈川(17歳)

●サターンのスロット様のアナが、MDを切り捨てるためのモノに思えてならない。糧満　高知(29歳)

●マイコンBASICマガジンの某コーナーで優勝するともらえるらしい。山村　真　東京(22歳)

●PS買いました。独断と偏見でサターンは消えるとみました。新作カレンダーを見るとほとんど「セガ」なんだもん。
食後に一杯の珈琲　千葉(19歳)

●でも、そろそろPCエンジンでは見れなかったNECの本気を見てみたい。
CRUE　兵庫(17歳)

●一番頭にきたのはサターン。バーチャを売りものにしておきながら、パッドは売ってない。そのパッドはとんでもない。バーチャスティックなんてさらに売ってない。
コチン　島根(22歳)

●金のある会社しか開発しにくい。この業界もビジネス色が濃くなると面白い物が出にくくなるなぁ。
女子中学生　東京(24歳)

●新しいゲーム流通システムなどの試みがみられるPSに期待していますが、安売りがなくなりそうなのが気がかり。やはり人気のないソフト等は安く売って欲しいです。
FKT　滋賀(23歳)

●PSを購入しましたが、取り扱い店がかなり限定されていて大変困ります。あるおもちゃ屋では「PSの話はするな！」と怒鳴られる始末。素晴らしいハードなだけに今の流通状態は残念です。
UN-DEAD　栃木(24歳)

●欲しいソフトが1つある3DOを買おうかと思う。他のハードには欲しいソフトがない
TyRANNY　宮城(17歳)

●「3DO・PC-FXは論外」というポリゴン信者が多いなぁとつくづく感じる。
橋本圭司　大分(21歳)

●なぜみんなスーパー32Xに注目しないんだ。低価格で32ビットという方針はさすがセガだと思う。ラインナップが少なすぎるのは確かだが。璃梅亜Ⅲ世　奈良(19歳)

●面白そうなのもあるけれど、そこにはマリオもリンクもいないんだと考えるとなかなか手を出せない。
え？　東京(20歳)

●サターンの説明書にあった「キーボード」が気になる。サターンでゲームが作れるとしたら凄く嬉しい。岡縞大介　神奈川(18歳)

●ハードの性能は良くわかった。だからハードに負けない大作ソフトを作ってくれ。
坂井とおる　神奈川(20歳)

早期CD-ROMの導入による時代の先駆者NEC。PC-FXに対する本音はどこにあるのか。

PC-FX

次世代機の中で、最も異なる方向性を打ち出しているPC-FX。98シリーズでパソコン業界を席巻したトップメーカーは何を提示してくれるのか。

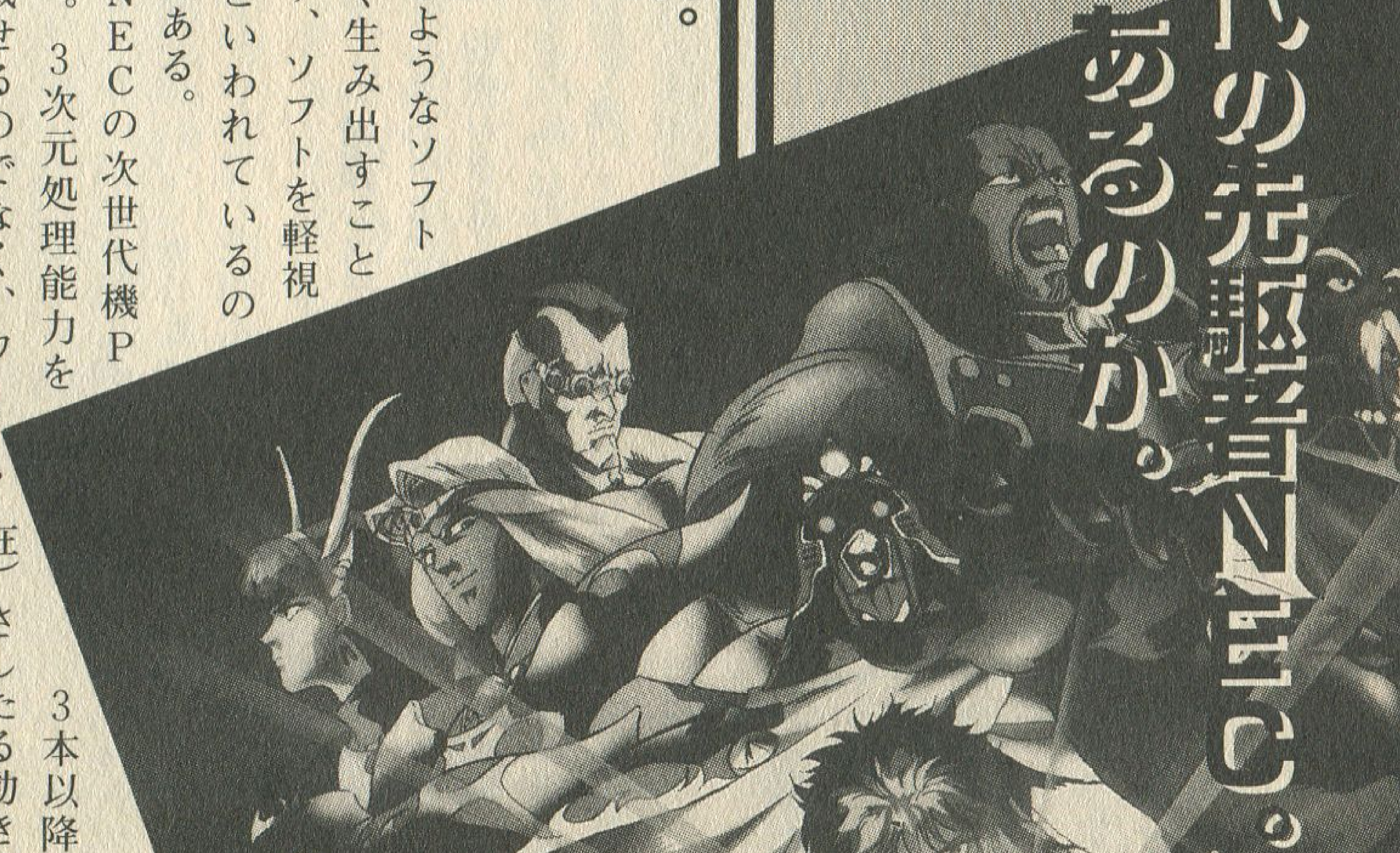
PC-FXの示す将来とは？

コンシューマ機の中でいち早くCD-ROMをメディアに取り入れたNEC。CD-ROMの音声処理能力・大容量を生かしてアニメーションとゲームを融合させ、独特の位置にその棲み分けを果たしたPCエンジン。コア構想を中心にしてシステムアップの思想を取り入れたこのマシンは、ビデオ出力を取り入れて画質向上を図ったり、マルチタップによる5人対戦ゲームなど、常に一歩先への挑戦を続けてきた。

ハードの進歩を基板の中におさめるのではなく、必要な機能を選べるコア構想というのは一つの方向性であった。そしてPCエンジンは16ビット機と最後まで戦っている8ビット機である。

しかし自社で質の高いソフトを開発してハードの限界を掲示し、ソフトの技術水準を引っ張っていくことはなかった。そのために、ついにPCエンジンを代表するようなソフトを数多く生み出すことができず、ソフトを軽視してるといわれているのも事実である。

そのNECの次世代機PC-FX。3次元処理能力を本体に載せるのでなく、ワークステーション上でレンダリングを済ませた高品質の画像を処理することによって、新しいゲームを創造していくこのハードはどこを目指しているのだろうか？　マニアックな同時発売の3本以降（2月28日現在）さしたる動きは見られない。98との接続、数々のスロットによる拡張性は何のためにあるのか。参入メーカー、ラインナップにも将来を提示するものが今一つ見えてこない。NECは何を見ているのだろうか。



●新世代の格闘ゲームと銘打っている「バトルヒート」。動画アニメーションは美しいが…。

インタビュー

NECの意地

今一つ方向性の読み切れないNEC。PC-FX自慢の動画再生能力はどこまでゲームを面白くするのか。その意欲と挑戦とは。本音はいったいどこにあるのか。

拡張性を生かし、他社にないソフトを売りにしたい

次世代機の中でもそのハードの設計思想が最も異なるPC-FX。まずその思想を、他機種との比較も含めて聞いてみた。

「私どものゲーム機の場合ですと、他社さんのハード、例えばセガさんやソニーさんとは違うゲームを売りにさせていただくといいますか、提供していくつもりです。拡張性を利用した周辺機器や、それを利用したソフトウェアなども提供していきたい。何らかの拡張性というのを出していって初めて、『ああ、FXはこういうことができるマシンなんだ』と言われるようになると思います」

拡張性といえば、パソコンのPC-98シリーズとの関係はどう位置づけているのだろう。

「入門機としてのPCエンジンがあって、そのずっと上の方に98というパソコンがあって、その中間に橋渡しみたいなかたちでFXがあるのかなと思います。

そのテレビを中心にしたスクリーンが発展していくマルチメディアと、パソコンが発展していくマルチメディアと、両者が交錯した部分でのマルチメディアの市場がある。そこを狙っていく上で、98との親和性をもたせたわけです。

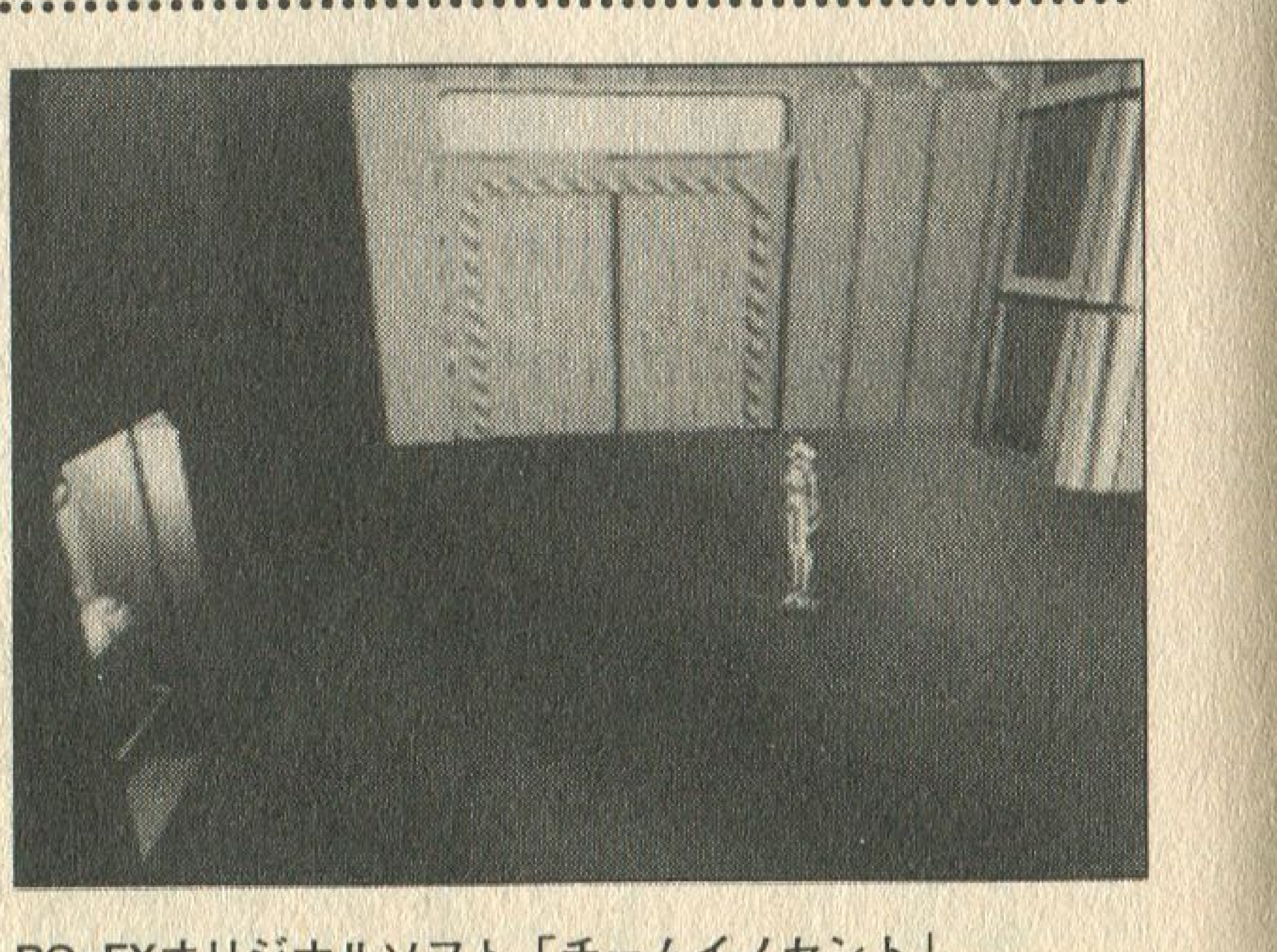
ただ、今のところはまだ具体的にお話できるものがあまりないので、いくら私どもが『拡張性が優れてます』といっても、お客様の『実際何があるの?』という疑問の声が現在の評価だと思います。

まだ商品点数自体が純粋に違うわけですから、それがハードの出荷数につながって当然だと思うんですよ。だから純粋に数字だけでの比較はしてほしくないですね」

FXの機能を生かしたソフトの方向性とは?

このように現状を認識しているようだ。では、次世代機としてどんなゲームを作るためのハードなのだろうか?

「最初にメジャーなタイトルやキャラクターを使ってソフトを作れば良かったんじゃないか。そうした声をよく耳にします。確かにおっしゃっていることはよくわかります。ただ、そういったのは、たとえばPCエンジンDUO-RXのソフトの中には、アニメファンの方の支持を得て、かなり出荷数を稼げるビッグタイトルもありますが、ハードの発売当初はなかなか出てこなかったんです。そういう実情っていうのがあるんですよ。だから今回はネームバリューのあるものや有名キャラクターを使ったものではなく、バトルヒートのようにオリジナリティの高いものを出したんです。



PC-FXオリジナルソフト「チームイノセント」。

今後DUO-RXのソフトをすべてFXに移植するという予定はないと思いますが、PCエンジンもアニメや声優さんの声といった特色を生かして支持を得ているわけですから、アニメ系では似たような形のソフトが出ると思います。もちろん口のところだけが動くといった単純なものではなく、本格的な動画です」

そのFX自慢の動画再生能力について、NECはこう続ける。

「どんなゲームでも画面だけ見たら動画なんです。別にポリゴン



NECホームエレクトロニクス、パーソナルプロダクト事業部事業計画部計画課長、井口哲也氏。

も何も関係なくね。私どもは動画にいちばん力をいれてますので、そこでどのような演出ができるかが課題になると思います。いくら次世代機で表現力が高くなったとしても、ただ絵が綺麗になっただけでは面白くないですよね。試行錯誤をしながら、移植ものやボードゲーム的なものなど、意欲的に取り組んでいきたいと思っています」

初期ラインアップに見るNECの真意

言葉どおり意欲的と言えるかもしれないが、最初の3本でNECの真意はどこにあるのかを聞いてみた。

「バトルヒートとチームイノセントはまったくのオリジナルですからね。そのクオリティや完成度などは時間とかの兼ね合いとかいろいろあるわけですけれども、これらに関してはオリジナル。卒業ⅡFXに関しては移植作品ですから、どれだけリメイクができたかと。これも時間との兼ね合いとかも総合的にあるんですけれどもね。

例えば、バトルヒートは基本的には格闘ゲームですが、テレビのカメラアングルと同じような形で、テレビを見ている中に自分たちが入り込んでいけるようなところを狙いとして作ったんです。ですからアングルがあのような形になっているんですがね。もちろんそのことに対して様々な意見を持っている人がいらっしゃると思いますが、一つの新しい試みとしてね。ああいった形のものにトライしてみたんです。ただ、FXの特性を最大に生かしたゲームがこれからどのようになっていくのか、ある種見えないものがありますね。だから新しいものを作るというのが、今まで以上に厳しくなるんじゃないでしょうかね」

フルアニメを多用した新しい企画が進行中

FXのスペックを生かすには、まったく新しいゲームの方法論が必要とされる。それを考えるには時間をかけてということだろう。

しかし、そこまで他と異なる特徴をもったハードを同時期に出したのは、なぜだろうか。

「他でも言われましたね。これだけ土俵が違う、コンセプトが違うマシンが同じ時期にでたら、損じゃないの？と。ある見方をすればそういう考え方もあると思います。ですが別の見方をしますと、次世代ゲーム機競争と一般に見られている中で、NECが新ハードを発売しないとしたら、『何で次世代機を出さないの？』という声が様々な方面からあがるでしょう。たしかに難しいところでしょうね。どっちがうまくいくかっていうのは結果を見てからの話でしょうね」

その結果はいつ出るのだろうか。

「次は実写の女子プロレスのソフトが出ます。バトルヒートとはちょっと違った見方でトライしたゲームです。もちろんそれ以外にもフルアニメをどんどん採用したものや新しい企画が動いています。ただ、版権や契約上の問題からまだ言えないですね」

検証PC-FX
企業としてのスタンスとユーザーに対する責任

NECとしてPCエンジンからのアニメーションという個性を生かそうとしたのは理解できる。しかし未だにユーザーが遊べるのは移植を含め3タイトルしかない。ゲームハードには過剰なハイスペックは必要ないと言いながら、FXの本体価格はポリゴン処理を内蔵した機械より上になっている。そのコストのかなりを占めるであろう拡張性にも、現在まで大きな理由を持たせる物も提示されていない。

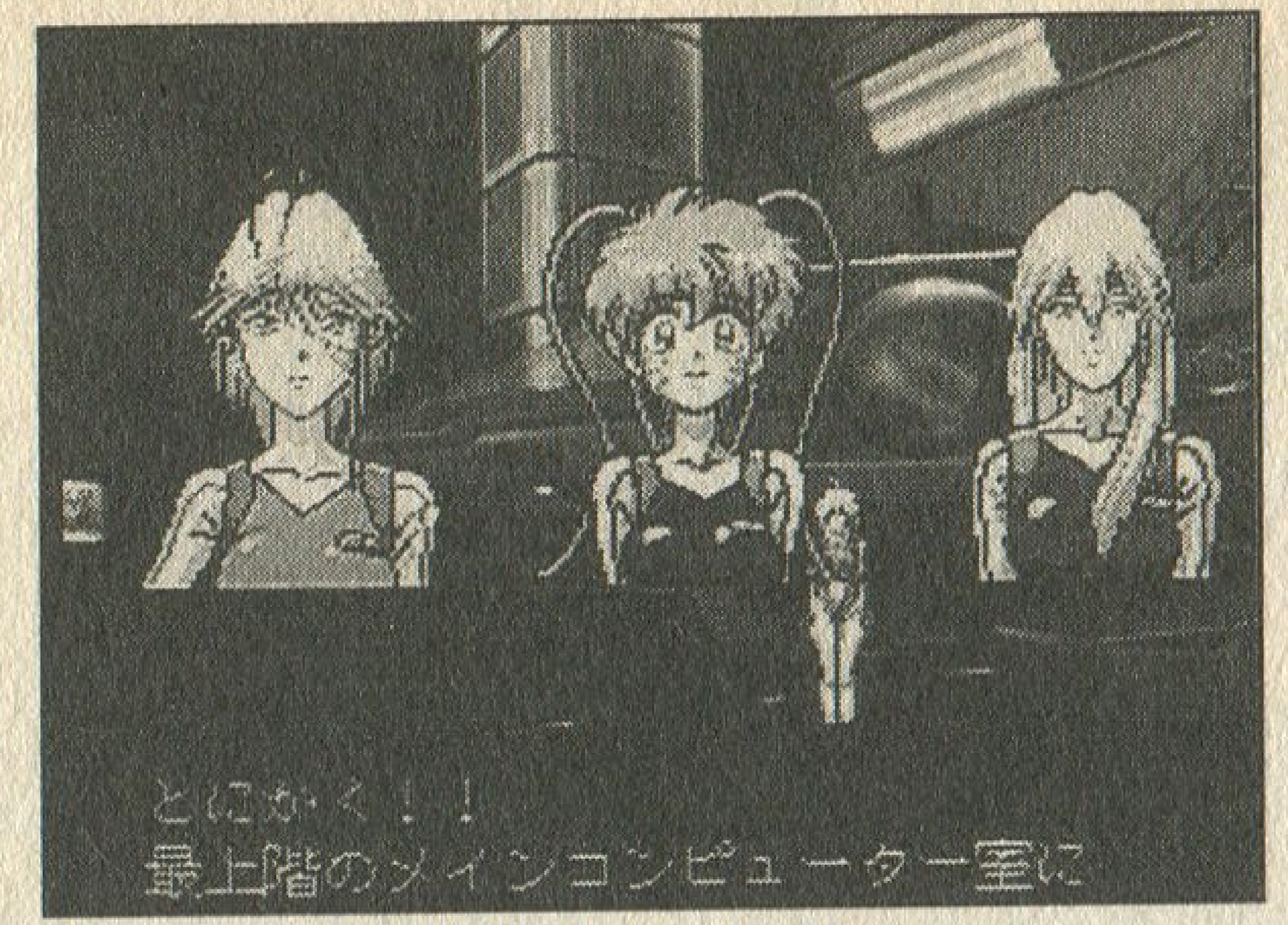
NECはFXに期待し、購入したユーザーに対してどう考えているのか、売りの一つであるパソコンとの親和性も、現時点ではメリットが薄い。価格的にも高くなるし、98キャンビー向けとしか思えない。次世代機レースにとりあえず参加しなくてはと発売し、PCエンジンSGのようにならないことを願う。

NECは疲れ切ってひと休みしているように見える。それとも虎視眈々と牙を研いでいるのだろうか。本気を出して攻勢に出てくることを期待して待ちたい。

次世代機ソフト批評 PC-FX編

チームイノセント

デザイナーの演出力が問われる次世代機



ミョーにリアルな背景とアニメ絵がおかしい。FXのユーザーを考慮してのことか。

何かのゲームに影響を受けてゲームを作ることはよくある。しかし、影響を受けたゲームが何を目指して、何に優れているのかを正確に分析して消化しなければ、面白いゲームは作れないだろう。

『チームイノセント』は、パソコンでヒットし3DOにも移植された『ALONE IN THE DARK』の影響を明らかに受けている。キャラクターの立つポイントでカットを変え、その空間内でキャラクターを操作するというシステムである。『ALONE～』は、その独特のアングルや映画的な演出で雰囲気を出している。同じシステムを使っている『チーム～』でも似たような効果が得られているかと言えば、そうではない。「操作しにくい」「キャラクターと背景が合っていない」などのマイナス点が目立っている。これらは『ALONE～』でも感じるべき点でもあるのだ。この2作品の大きな違いは、演出まで考えてカットを割っているかということである。それは『チーム～』ではほとんどカメラの高さが変わらないことからも分かるだろう。形だけ映画的な演出を模倣してもなんの効果も生み出さない、いい例になってしまっている。もちろん映画の演出手法をそのままゲームに入れればいいわけではない。どうやってゲームに溶けこませるかが一番の課題なのだ。

（松島賢司）

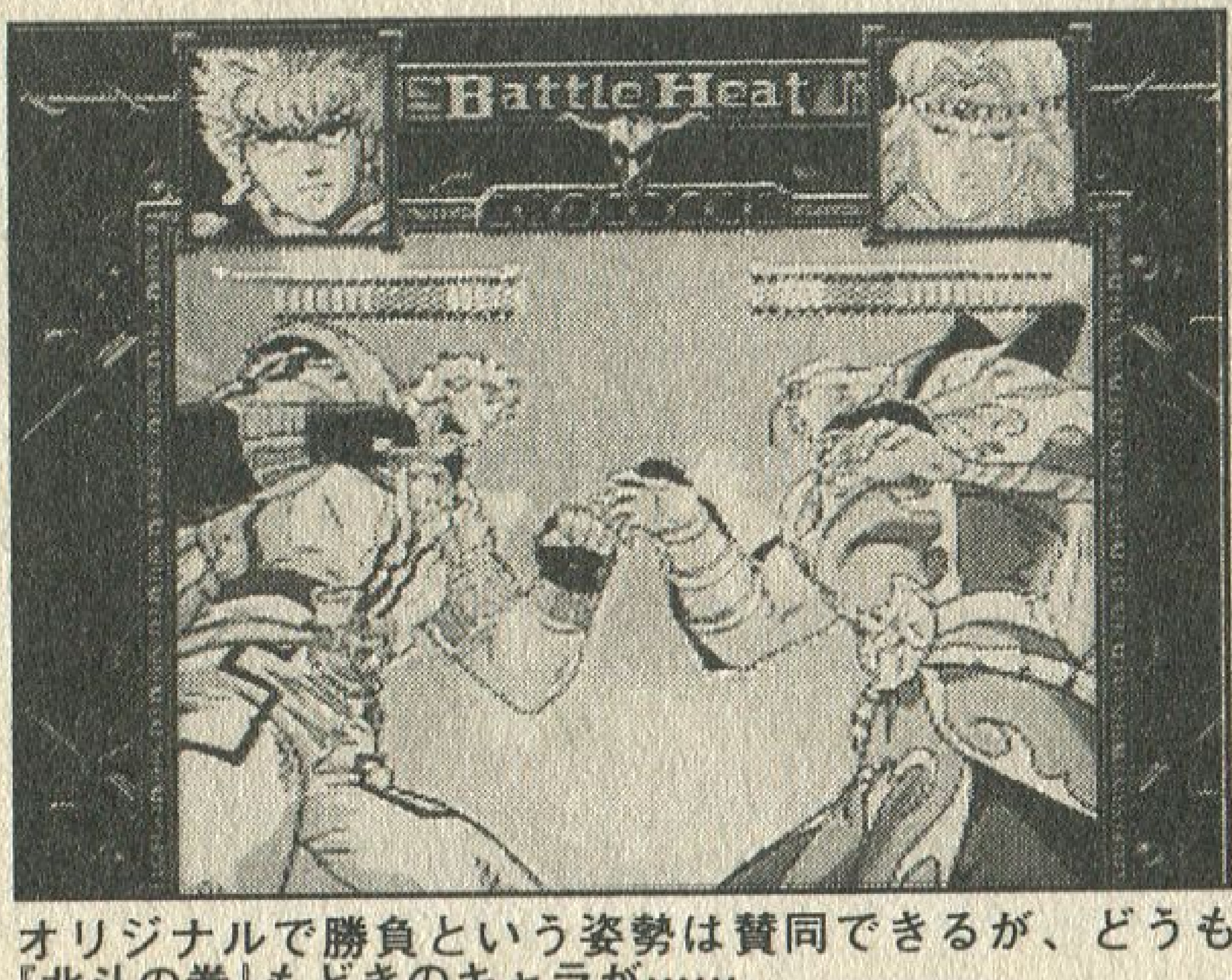
バトルヒート

ゲームのシステムとデザインの関係

『バトルヒート』は、制作された企画意図がよく見えるソフトだ。「FXの優れた動画再生能力を活かす」ことと「対戦格闘である」という2点である。この2点を同時に満たすために、1枚1枚動画を描いて別々のカットにキャラクターを収めて動かし、攻撃方法やタイミングをゲージで表現するというシステムを採用したのだろう。

しかし、純粋な対戦格闘ゲームのシステムとしてはどうだろうか。二人のキャラクターが同時に画面に表示される機会が少ないので、二人の関係がわかりにくい。それを補うためにゲージなどの表示を配置するので、情報が分散してしまいメイン画面がプレイヤーにとって一番情報の薄い場所になっている。このシステムが対戦格闘ゲームの主流にならないことからも、プレイがしにくかったり、奥深さが出しにくいことが伺える。

しかし、ナムコの『幽遊白書』はこのシステムが無理なくハマっている。テクモの『キャプテン翼』も似たようなコマンド選択方式を採っているが、トップビューやクォータービューのサッカーゲームよりも面白くなっている。つまりキャラクターの表情や演出をアニメ的に表現するのに最適なシステムであり、キャラクターゲームで使われるものなのだ。『バトルヒート』の一番の欠点は、キャラクターに魅力がないことだ。例えばキャラクターを、人気アニメのものにすべて入れ替えてみたら、だいぶ印象が変わるに違いない。（松島賢司）



オリジナルで勝負という姿勢は賛同できるが、どうも『北斗の拳』もどきのキャラが……。

チームイノセント[AVG] メーカー：ハドソン／機種：PC-FX／価格：¥9,800 ©1994 HUDSON SOFT

バトルヒート[ACT] メーカー：ハドソン／機種：PC-FX／価格：¥8,800 ©1994 HUDSON SOFT

3DO
先陣を切った自称マルチメディア機、3DO。背水の陣で生まれ変われるか。

ゲーム機としてではなく、マルチメディア機として…。今秋、64ビットパワーPCとして大幅バージョンアップを果たす3DO。その巻き返しなるか。

これからが勝負？この秋、すべては変わるのか

次世代機としては一番早く市場に出た3DO。ゲーム機ではなくマルチメディア端末を主張しているが、普及のためにゲームソフトがタイトルの多くを占めているのが現状だ。

安価な開発機材。一枚数ドルという低いロイヤリティー。24時間体制の技術サポートなど、3DOは開発者に非常に魅力的なキャッチフレーズで登場した。松下、三洋という大手家電メーカーがハードを生産し、3DO社がその技術サポートを行うという体制で、開発からの評判もおおむね良い。しかし価格設定が高めということもあり、台数が今一つ伸びない（出荷台数は30万台とアメリカ生まれのハード《IBM-PC以外》としては最も普及したが…）。ライセンシーを受けているサードパーティの数は200を越えるものの、本腰を入れて開発を推進しているところも少ない。

確かに当初のオリジナルソフト中心のラインナップに加えて、「信長の野望」や「スーパーストリートファイターⅡX」を始めとする、パソコンやアーケードからの有力タイトルの移植も進めていくなど、ソフト展開も積極的に行われている。しかし完成度の高いオリジナルソフトはEAを初めとするアメリカからのソフトが多く、感性の違いもあってか、今一つ爆発的な人気を得るにはいたっていない。

発売後一年、今や次世代機の中でもスペックが見劣りする感があるのは否めない3DO。この秋以降に64ビットパワーPC、MPEG画像などハード面で大幅なバージョンアップを予定しているが、その結果は。果たして形成逆転はあるのだろうか？



●4月発売「Dの食卓」は、3DOでフルCGキャラが動くという快挙を成し遂げている。

インタビュー

3DOの忍耐

他社とのスタンスの違いをうたう3DO。マルチメディア市場への助走として参入したゲーム業界。その傷ついた翼は、もう一度羽ばたくのだろうか。

マーケットの大きさ自体まだ見えていない部分がある

マルチメディアマシンとして登場した3DO。1年半を経て、その現状、反省を聞いた。

「ゲーム市場という町の向こうにマルチメディアの市場がある。その町を抜けないと向こう側にいけないんじゃないかということが分かってきたところですね。CD-ROMメディアは、ハードウェアが全般的に高くなるので、金額的におもちゃの範疇を越えてしまう。マーケット自体もどのくらいの大きさなのかまだ見えないというのがあります。

基本的に台数というのは、どちらかというと我々にとっては関係ないんです。それよりも値段が問題ですよ。今やコンシューマ機ビジネスは、1台出荷するためにいくら損ができるかというところで話が進んでますからね。かなり投資の部分が大きくなってくる。1台1万円損すると、50万台売れれば50億円の赤字ですからね。いつまで持ちこたえられるかどうか。それをソフトウェアで解消するというのも、難しいですからね。

ハードっていうものは2万円台になった時に、急に普及台数が上がってくる。1万円切れれば、大衆商品になります。ここまでいかないと本当のエンターテインメントゲーム市場というのは取れないと思うんですね。でも我々は、マルチメディアを追求してますので、ビデオとかテレビに比べて、価格、性能を標準化していくための技術が入っているわけなんです」

あくまでスタンスはマルチメディアハード。そこへ行くにはゲーム市場が大きく立ちはだかっている。しかし、そこでのライバルのビジネススタンスには疑問を投げかけているようだ。

爆発的に売れなくても質の高いソフトを

次に、ゲーム市場に問うタイトルについて質問した。

「いい意味、悪い意味でのアメリカ的部分が両方あると思うんですよ。悪い意味で強調されているバタくさい部分ではなく、良い点を取り入れようと思っているんです。売れるタイトルと、クオリティの高いタイトルは違うと思うんですよ。3DOはクオリティの面で出していこうと。それは必ずしも爆発的に売れる物じゃないかもしれませんが、安心して買っていただける値段と質はきちんと保っていこうと考えています。3DOはこういったものもできますよというイメージ作りもしていかないといけませんから」

普及の鍵となるヒットソフト創りや、サードパーティについては、どう考えているのだろう。

「しっかりとしたOSを持っていないと非常に危ないと思いますね。それができていて初めて、64ビットにステップアップができますから。そうでないと1回だけの勝負ですよね。あと、いいゲームを出し続けることがポイントだし、今はどの次世代マシンも下降状態だと思いますけど、どこで止められるかですね。

これからの戦略のために、スタジオ3DOという組織を作っています。アメリカでは既に1年くらい前からそういう課があって、日本でも今年の夏くらいからオリジナルタイトルを出していく。もう1つは新しい64ビットの方で、今回はある程度ゲームよりのスペックでシェアを獲得していこうと。ヒットに小手先というか、ウルトラCというのはないと思うんですよね。

第2の、例えばエニックスとか



「Dの食卓」より。

スクウェアとかいう会社が出てこられるような土壌を作らないといけない。コンシューマというのは当たるかどうかわからないんですよね。でも自由な発想を持った会社が、良い環境の中で作れるソフトがたくさん出てくることで、何個か爆発するということだと思うんです。

　そういう意味で最初のイメージ作りというか、我々の手である程度ソフトを作って、こういうものもできますよということを示していかないとね。反省点というのは、そういうイメージ作りをしなかったことですね。サードパーティさんのソフトに頼りすぎた」

今の次世代機は3Dポリゴンにすごく偏っている

マルチメディア機3DOは64ビットでどう変わるのだろうか？

「いわゆる3Dものが強くなりますからね。今の次世代機は3Dのポリゴンの方にすごく偏っているわけですよ。バランスがとれていない。我々の方はMPEGを生かしたきれいな画像と、より高解像度のポリゴンをあわせ持ったマシンを作っていこうと思ってます。

　我々が提供しているライブラリも、皆さんそこからどんどんプログラミングして、自分のライブラリにしているわけです。今までは3年かけて独自のライブラリを上げ、改良する暇もなく2、3のタイトルを作るというようなパターンに陥ってましたよね。

　我々のアーキテクチャーというのは2年前からずっと続いているわけですから、もうかなり古くなっていますが、その処理はパワーPCで完璧にエミュレートできます。つまり、このOSをキープしていけばハードウェアが変わっても基本的なコードを書くのは一緒なんですね。3DOの開発環境は次の64ビットマシンに極めて似てるわけなんです。

　最初のタイトルを作るときは、ハードのスペックが変更されるわけですよね。その中でやるにはエンジニアレベルの深い交流が必要なんです。ソニーさんも非常によく3DOを研究されていますよね。次は我々の方が非常によく研究してますので…。とにかく今年の終わりにどうなっているかというのが、勝負だと思います」



3DOジャパン
代表取締役　小玉章文氏。

●検証3DO●
新しいエンターテインメントを創る可能性。

　3DOを見て一番感じるのは、僭越な言い方で恐縮だが、非常に地に足がついたということだ。鼻息の荒いアメリカ生まれの少年がマルチメディアとは異なる文化の中で揉まれてたくましくなったように感じる。しかしこれは、サードパーティへの地道な技術サポートを行い続けてきたことからのみ得られる教訓だろう。だとすれば、なんと柔軟で賢い組織だろう。

　検閲の是非を問うつもりはないが、ユーザーを信頼した上でのタイトルへの寛容さは対象年齢をさらに広げることにつながるだろうし、開発者への負担の低いシステムを取り続けることで、新しいエンターテインメントを創る可能性をひろげることになるだろう。

　真面目に3DOに取り組むサードパーティがより多くなり、64ビットになった3DOを盛り上げていくことを望んでいきたい。

次世代機ソフト批評 3DO編

Jリーグ バーチャルスタジアム

Jリーグという祭りをうまく表しているが

このソフトは、実写映像や効果音、音楽といった素材を上手く取り込んでいる。例えばオープニングシーンでは、ドルビーサラウンドによる音響効果もあってか、ゲームと実写が交互にダブっているのに全部実際の試合を観ているような錯覚を起こしてしまうほど。

加えて「カメラビューモード」、つまりボールと選手たちを追う視点（カメラの位置）を、7つの角度に設定変更することができるようにした点も評価したい。映画のカメラワークのようにグイグイと回り込む、かなり魅せることを意識した演出である。

だが、優れた演出をよそに、プレー中に気になる点もあった。

まず何といってもパスプレーの歯がゆさ。個人的なテクニックプレーは一応楽しめるが、残念なことにパスをつないでシュート！というチームプレーを楽しむことができない。というのも先のカメラビューモード、視点をスタジアムから遠く設定すれば選手が観ずらくて、近くに設定すると周りの状況が判断できないのだ。また、取扱説明書にもある「ワンツー・パス」。実戦ではおなじみのテクニックだが、COM選手の走り込み（図1参照）（操作性）が悪くてあまり役にたたない。

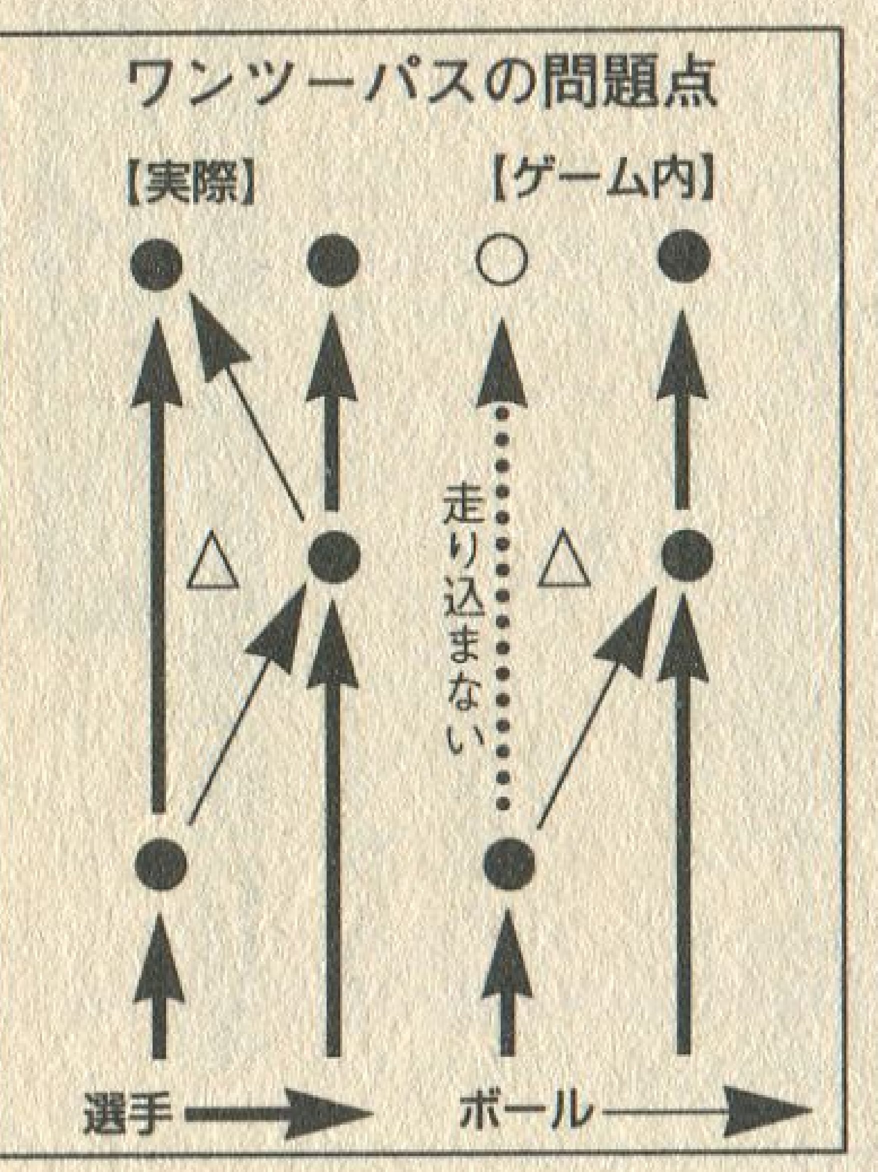
発売元に聞いたところ、このゲームの基本的なシステムは、メガドライブ版で先に発売された「FIFAインターナショナルサッカー」を下敷きにしているとのことだった。ワンツー・パスなど不具合が明らかだった点だけでも、3DOへ移植する時に改善するべきではなかったか？ Jリーグというお祭りをうまく表現できていただけに、非常に惜しまれる。

映画やタレントなどを起用したビッグタイトルが多く並びながらもムーブメントを起こせない感のある3DO。もしかしたら、総合AV機器という位置づけを意識したあまり、版権とその実写映像のもつ魅力ばかりに頼り、ゲームとしての本質を疎かにしている点があるのかもしれない。流通にはわりとウケが良かったと聞くこの作品も、実写素材の魅力に頼りすぎていたのでは？

あたりまえだけど難しい優れたゲーム性の追究。しかし、期待に応えそれをクリアできないのなら、次世代機ソフトとは呼びたくない。3DOならではの多機能さで八方美人的な展開も間違いではないが、ゲームという大黒柱をしっかり確立させてほしい。次世代機世代のユーザーの目は確かだ。もう「美しい実写」だけでは、騙されない。

（岩本紀彦）

図1



特集評者プロフィール

田尻 智（たじり・さとし）
1965年生まれ。㈱ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）がある。

松島賢司（まつしま・けんじ）
1969年生まれ。㈱ゲームフリークの社長の田尻智に出会い、ゲームの面白さに開眼。そのままゲーフリに居座り、雑談をする傍らライター業をする。主に「ED」（ソニーマガジンズ）で活動。「バーチャ2」に散財する毎日。

木田義晴（きだ・よしはる）
1967年生まれ。フリーの編集兼ライター。ゲーム業界での仕事が長く、格闘ゲームが何より好きなゲームマニア。

岩本紀彦（いわもと・のりひこ）
1968年生まれ。某ゲームメーカー勤務経験あり。現在はフリーで印刷物の企画・制作やライターとして都内潜伏中。料理好き。

 メーカー：EAV／機種：3DO／価格：¥9,800

FROM CREATOR'S

次世代機、開発者からの声

現場のクリエイターの語る次世代機に関する様々な声。開発室で交わされる本音とは？

株式会社ワープ

オリジナリティーの追求が大切

3DOってはっきり言って、機能的にはPSにもサターンにも圧倒的に劣るんですよ。

でも、サターンもメガドライブだし、PSもSFCになるんじゃないかなというのが、僕らの怖かったところなんです。

その点ユーザーの平均年齢が25歳くらいの3DOならまだ信用できるかな。このゲームってどういうのだろうとまじめに考え、面白い、これは自分に合うから買おうというユーザーが多いんじゃないかと。

作る前から、1面毎にボスがいて、8面になるとそれまでのボスが全部出てきて、大ボスが出てきて倒すとエンディング。作ってて反吐が出てくるんですよ。それが嫌になって、オリジナルゲームを作るしかないと思ってたわけですけど、SFCの世界というのは、全部含めてやってもだめだなあと思った。

もちろん、オリジナル考えるのってきついですよ。形ができるまでわからないですからね。制作過程で作り込んでいくと、どっか昔似たようなのが1本ぐらい出てたりするから。今、そこまで作り込みできるソフトハウスってないんじゃないかな。

でも、お金がなくてもいいアイディア持ってるやつって、いっぱいいるじゃないですか。そういう人達に松下はお金をあげて作ってもらおうと思ってたのに、買い取り本数だけもらって逃げちゃおうというメーカーが多かったんで市場荒れちゃったんですよ。

▼飯野賢治（いいの・けんじ）（株）ワープ代表取締役。「Dの食卓」（3DO）等を開発

元気株式会社

開発環境の差が歴然と現われる

やはり専用のチップを積んでいるプレイステーションは質の高い物ができますよね。

でも、デザイナーがイメージして作った物が、そのまま出るのが逆にこわいですね。今までどうせ汚くなっちゃうんだからと適当なテクスチャーで済ませていた所を2枚3枚と重ね貼りして重量感を出さなきゃいけなくなったり。作り込めばそれが出るし、手を抜けばモロバレになってくるでしょうね。

そういう意味で、今までの作り方と違って環境にしても、パソコンがいくつかあってフロッピーでデーター交換するのではなく、イーサネットで繋いだシステム上で作っていく。そういった開発環境の差がメーカーの力になっていくのではないでしょうか。ハードディスク一つにしても速い物使った方が作業時間の面でクオリティの高い物が作れるはずですから。

▼黒田愛実（くろだ・まなみ）元気株式会社所属。「キリーク・ザ・ブラッド」（PS）を開発

有限会社ウルトラ

市場の緩さがダメゲーを生む

もし100億円が手元にあったらやっぱりSFCでゲームを作りますね。市場が大きいし、ユーザーの目が厳しいじゃないですか。今、PSを買った人ってモトを取りたいからソフトを買う時期でしょう。市場が緩いから、緩いゲームが出ちゃうんですよ。本来はそういうクリエイターはプロになっちゃいけないと思うんです…そういう人たちにも門戸を広げたのはハードメーカーの責任じゃないですけど・・・。

PSでは開発負荷が非常に低くなって、ゲーム制作の自由度は増したはずなのに、マネゲームが多くてコミケの漫画と同じで技術力も低くて独りよがりな悪い意味でのアマチュアリズムが出ちゃってますよ。なぜなんでしょうね。

▼森川幸人（もりかわ・ゆきひと）（有）ウルトラ代表取締役「がんばれ森川君2号（仮称）」（PS）を開発中



スーパー32X

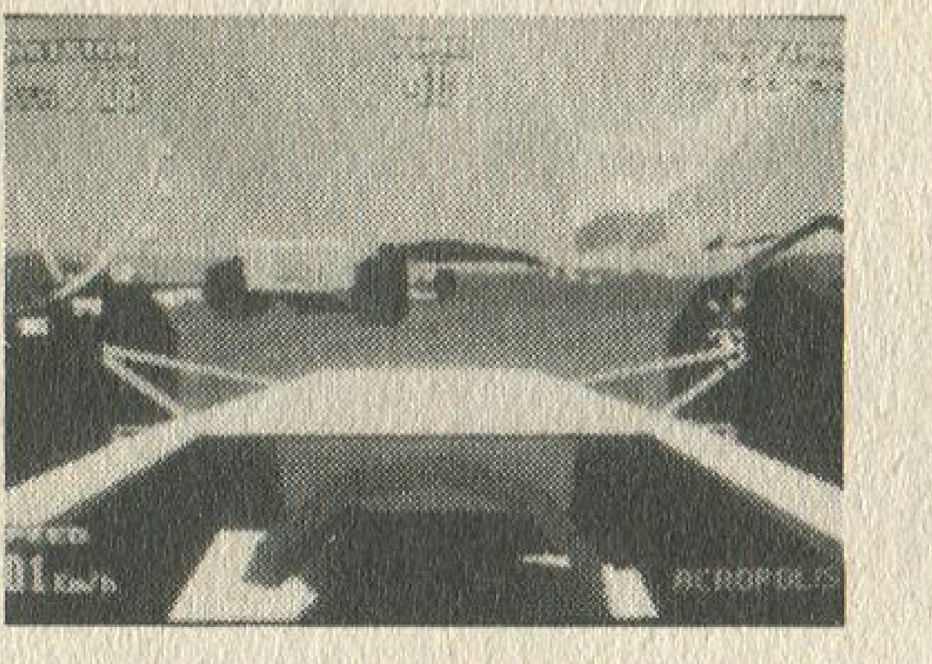
セガから生まれた第2の32ビットマシン、スーパー32X。サターンとの住み分けは!? その真意は何なのだろう。

方向性が見えにくい セガファン限定ハード?

メガドライブにセットする32ビットブースター・スーパー32X。MDでジェネシスソフトを遊ぶためのアダプターだ、アメリカのジェネシス市場を潰したくないために作られた、などと陰口を叩かれることもあるが、昨年12月に発売され、3月までの4ヵ月間でタイトル数は8本。内3本がセガ自社リバイバル。ちなみにサードパーティの作品が4月以降に2本ではそう言いたくもなる。

スペースハリアーが16メガで4980円。メガ数に比べて価格が安い。とはいえ、リバイバルはリバイバル。強力なオリジナルも出さないのは、セガファンのみを対象にした売り方と思われても仕方ない。今のラインナップだとセガの同窓会用ハードになってしまいそうだ。

セガはサターンとの棲み分けは商品のポジショニングでと言うが、このソフトの量や内容では値段の棲み分けに見える。「新しいゲームはサターンで」との言葉がインタビューで出たが、古くなったソフトを安く買うという層を狙っているなら王者セガらしくない。これからのラインナップにもよるが、現状では32Xの意図が分からない。



アーケードからの移植「バーチャレーシング デラックス」。3種類に増えた車種や、コースの追加、2人同時プレイや2種類のリプレイモードなど32ビットの機能を生かした工夫がなされている。しかし内容的には今一つ。

ジャガー

我が道を行く、「ジャガー」。マニアご用達のアメゲーマシン。そのオリジナリティあふれる男の生きざま。

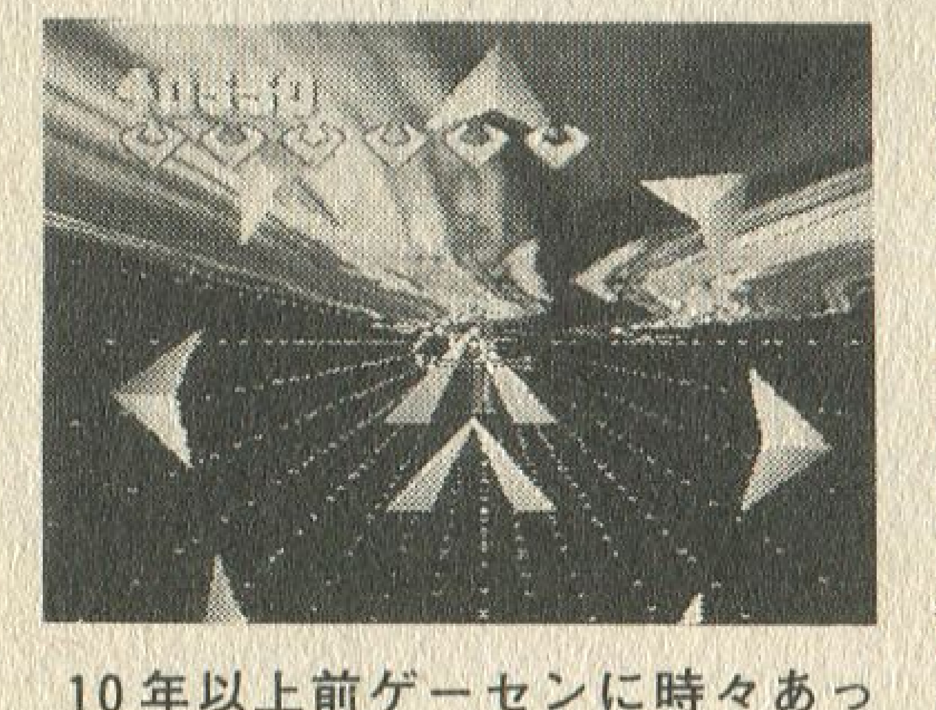
胸をはって言おう ザ・アメゲーマシーン

かつて全米で900万台まで普及したゲーム市場が一気に潰れてしまったことがある。その主役が世界で初めてビデオゲームを作ったアタリである。

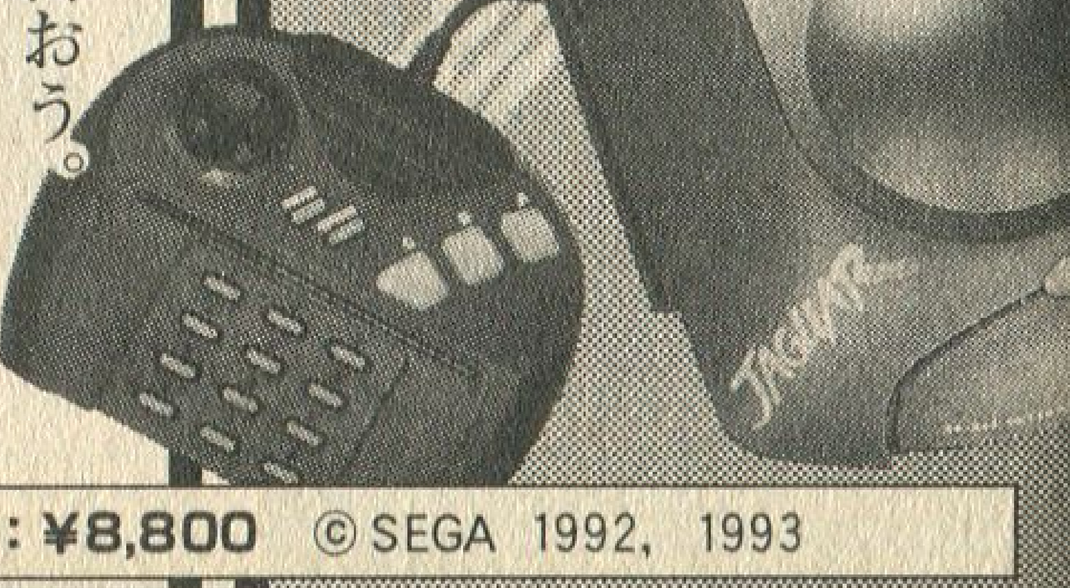
そのアタリ社だが、実はカスタムチップの設計においては非常に優れたエンジニアを擁し、独特なハードを作ってきた。そのアタリの64ビットゲーム機ジャガー。ポリゴンは言うに及ばずデータ伸張機能、本体同士の通信などゲームだけだぜと言わんばかりのスペックがまず男らしい。本体内のチップの名前が「トム」と「ジェリー」…実に粋だ。

日本では2000台しか売れていなくても胸を張って「ザ・アメゲーマシーン」と言おう。

ラインナップも渋い。25歳以上のアーケードマニアなら知っているかもしれないアタリのベクタースキャン物。そのリバイバル「テンペスト2000」、DOOMライクな3Dゲーム「エイリアンVS.プレデター」などアメリカの匂いが胸いっぱいに広がる本物のアメゲーマシーン。ターゲットを絞り込み、一般ユーザーなど見ていないスパルタンな生き様を見せ混迷する業界を走り抜けて欲しい。



10年以上前ゲーセンに時々あった名作。
「次世代機でこれかあ」と思うのは君の心の貧しさなり。
94年CESの月間最優秀ゲームに選ばれている。
面白さは不滅、遊者の余裕なり。



バーチャレーシング デラックス [RPG] メーカー：セガ／機種：スーパー32X／価格：¥8,800 © SEGA 1992, 1993

テンペスト2000 [STG] メーカー：ムーミン／機種：ジャガー／価格：¥6,480

次世代を担う!? 続出する3Dシューティングのゲーム性と臨場感

次世代機のオリジナルソフトとして続出する3Dシューティング。次世代機のマシンパワーを生かしたソフトとして賞賛の声も大きい。その本質的な魅力とは？

ドゥーム／キリーク・ザ・ブラッド／エイリアンVS.プレデター

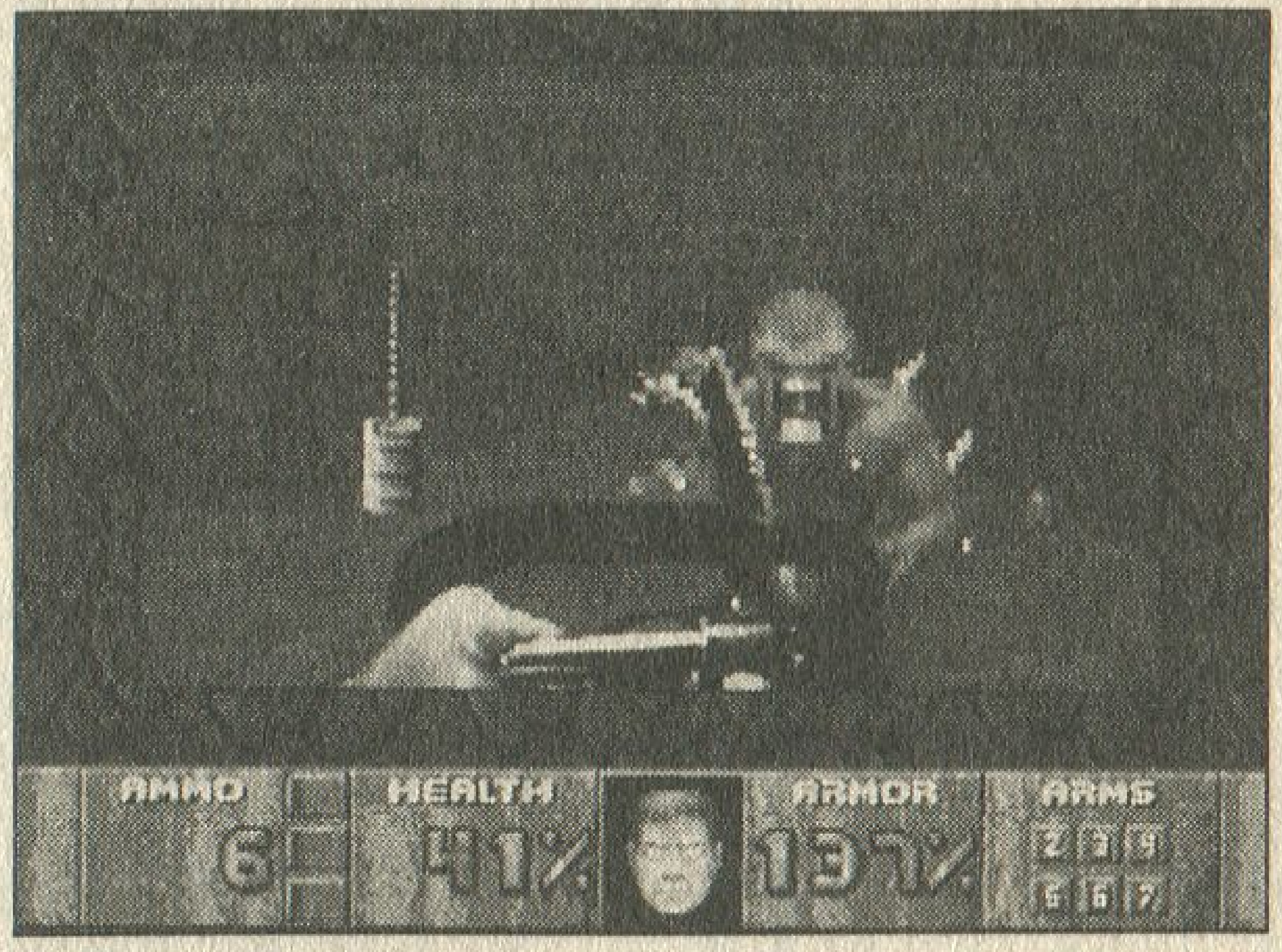
名作「ドゥーム」にみるゲームの臨場感

「ドゥーム」に代表される回廊型3Dシューティングゲーム（以下3Dシューティング）。次世代機用のソフトとして続々と登場している。特にPS用ソフト「キリーク・ザ・ブラッド」は、卓越したビジュアルセンスとクオリティでヒット作品となった。

3D映像で作り込まれた仮想空間の中、自分がその場にいるかのように戦闘を体験することができる臨場感。ガチガチのシミュレーターではなく、シューティングゲームとしても楽しめるゲーム性。これらを組み合わせることで、3Dシューティングはマニアックにならずに一歩一歩建物の中を探索していく緊張感をうまく表現している。

中でも、DOS／V版のソフトとして海外で高い評価を得て、スーパー32Xに移植された「ドゥーム」は、優れたゲーム性で他のソフトを引き離している。

多彩な敵キャラの移動や、攻撃をよけながら相手を狙ったり、壁から半身を乗り出して敵を狙撃したりと、単純に撃ち合いをして遊ぶ楽しさは、後発のソフトと比較しても一線を画している。



ゲーム性と臨場感が巧みに結合した「ドゥーム」

そうしたアクション性に加えて、マップ上に隠された様々な謎や仕掛けを探索し、隠し通路に隠されたアイテムを発見するのも大きな魅力となっていて、ともすれば撃ち合いに終始しがちなゲーム展開を引き締めている。探索の上で、ある場所から視認できるものすべてが表示されるマップが大きな手がかりとなるため、謎の難易度はかなり高いが理不尽さは薄い。仕掛け自体も、ある条件下でスイッチを押すと放射能沼が干上がり隠し通路が開けるなど、アイディアや視覚効果にも優れている。なにより仕掛けを全部解かなくてもゲームそのものは終了可能なので、何度も繰り返して楽める。

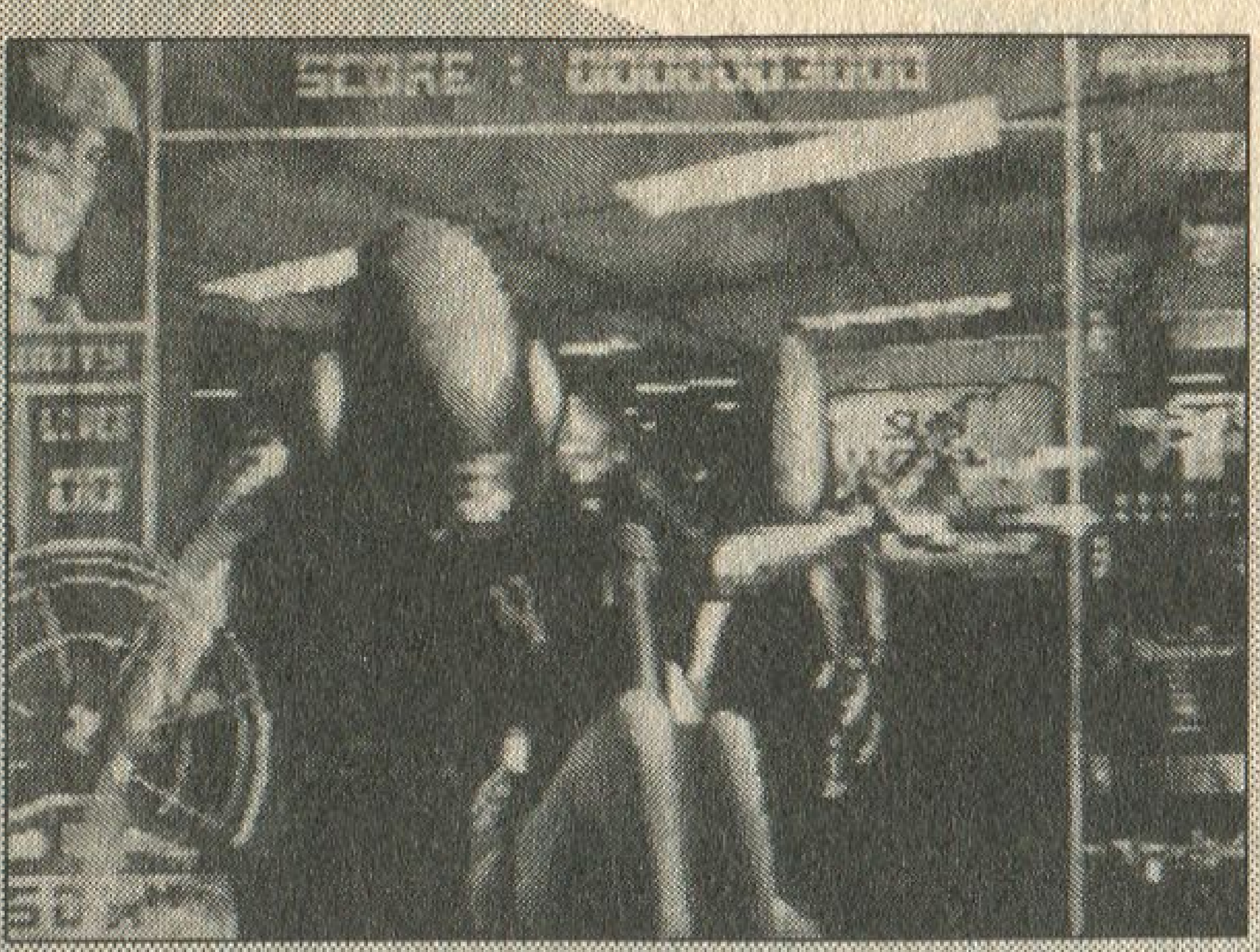
世界観も悪魔的・宗教的な匂いがある。逆十字架型の赤黒いゲートは遊ぶ者に心理的な圧迫感を与え、実際に通過するとダメージを受ける。壁のテクスチャーやBGMも、ステージが進むにつれてよりアナーキーになっていく。演出で世界の広がりをうまく感じさせているのだ。

卓越したキャラゲー「エイリアンVSプレデター」

世界の広がりはジャガー用ソフト「エイリアンVSプレデター」にもうまく表現されている。

エイリアン・プレデター・海兵隊員のうち1キャラを選択して、最終目標をクリアするために建物内を探索していくのだが、それぞれのキャラの描き込みがどれもゲームに強く反映されている。

DOOM －ドゥーム－ [STG]	メーカー：ソニー・ミュージックエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥7,800 ©1993,1994 iD Software Inc. ©1994 SEGA,All rights reserved.Doom is a trademark of iD Software,Inc.
キリーク・ザ・ブラッド [STG]	メーカー：セガ／機種：スーパー32X／価格：¥5,800 ©Sony Music Entertainment (Japan) Inc.



キャラの描写が秀逸な「エイリアンVSプレデター」

建物の中を高速で動き回り、獲物を発見するとどこまでも執拗に追跡してくるエイリアンの動きは本能のままに行動する狩猟型の肉食獣を連想させる。また、回復アイテムが一切存在せず、人間に卵を産みつけて子供を増やし、死ぬと転生するというシステムには感動すら覚える。透明化できるプレデターも、誇り高い種族という設定のため、姿を消したまま敵を倒すと名誉点が下がって武器を取り上げられてしまう。逆に人間の方が、非常に華奢で無個性な存在に思えるほどだ。3Dシューティングのキャラゲー化ではなく、キャラの魅力を最大限に生かすために3Dシューティングというジャンルを選択したとさえいえるこのソフトは、異色ながら名作と呼んでいい。

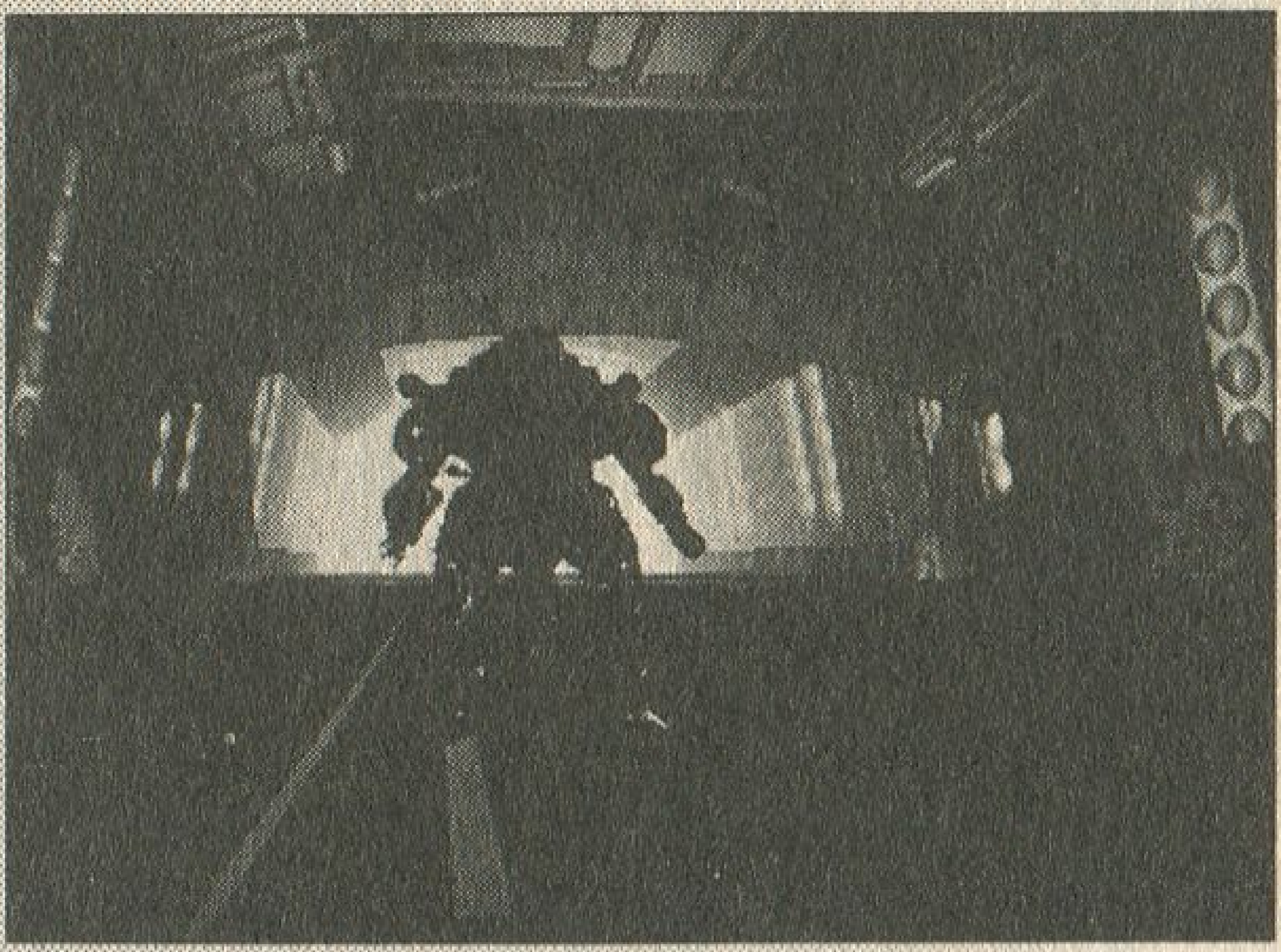
また、必要な情報はすべて（マップでさえも）画面上に表示されるため、ウインドウを開けてゲームの進行を中断させてしまうこともない。「ステージクリア」という概念もないため、一度始めると電源を切るまで緊張感を持続させられるゲームとなっている。

一方で、「キリーク・ザ・ブラッド」が最初のインパクトほど遊び手をのめりこませないのは、アクション性が単純なことと、臨場感を楽しませることよりも、「ビジュアルを見せる」ことに溺れてしまったためではないだろうか。

3Dシューティングその本質とは

3Dシューティングというジャンルは、ある意味で、非常に次世代機向きのソフトという一面がある。

複雑な計算の後に3D映像を描き、それを高速で自由にスクロールさせるためにはかなりのマシンパワーが必要となる。その上グラフィックを細かく、テクスチャーを張って……などと処理を加えていくと、簡単にスーパーファミコンが扱える領域を凌駕してしまう。ある種次世代機だからこそ可能なソフトともいえるだろう。一方で派手な3D画面は人目を引きやすく、ゲーマー層以外のユーザーにも興味を抱かせやすい。


「キリーク・ザ・ブラッド」CGの質は高いのだが…

しかし、それだけに基本的なゲーム性をおろそかにして、安易にグラフィックの質だけに頼ったゲームが乱造されるのでは、ジャンルとしての先が見えてしまう。

3Dシューティングの魅力とは何だろうか。もちろんシューティングとしてのゲーム性や、謎解きなどのパズル的な楽しさはあるだろう。しかしその根本となっているのは、いつどこから攻撃されるかわからないという緊張感を味わいながら、仮想空間の中を現実と同じ時間軸でさまようことを通じて抱く、現実と仮想の交錯性の部分ではないだろうか。

もちろんアーケードのガンシューティングのような、アクション性だけをとことん追究したゲームがあってもいい。だが、今までにそうしたゲームは家庭用でも数多く発売されてきたし、3Dシューティングが目指す方向性はそれとは違った方向にあるのではないか。

敵意あふれる仮想空間を探索する緊張感。シューティングゲーム本来の面白さ。そうした方向性でゲームとしての進化を遂げてほしいと願っている。

（編集部）

エイリアンVSプレデター [STG]

メーカー：ムーミン／機種：ジャガー／価格：¥6,980

ハイスペック幻想

本当にどこまでできるのか？

言葉通り、私たちから見ると何でもできそうな次世代機達の「ハイスペック」データ。その豪華絢爛な数字どおり、ハードの性能だけで優れたゲームはできるのか。

椎野 竜彦

ハイスペックゆえにぶつかる壁とは

3万ポリゴン、1677万色同時発色エトセトラという次世代機の豪華絢爛たるスペックを見て、皆どう感じただろう？

確かに今までのハードと比べてぶっちぎりの高機能で凄いことできる可能性はたくさんあるんだけど、実際はなかなかそう簡単にはことは運ばないんだよね。

CD-ROMになって540メガという大容量はいろんな苦労をなくしてくれるんだけど、別の苦労もたくさん出てくるんだ。ROMであっても16メガ、32メガになると人力を超えてくる部分が出てくるんだけどそれを遥かに超える容量がどれくらいかっていうと、「スーパードンキーコング」は32メガビットですから、バイトに直すと、4メガバイトです。CD-ROMというのは、バイトでいうと500メガバイトです。ドンキーが6面ですから、600面のドンキーができるんですよ。しかも全部違う面。それだけ作るのは大変ですよね」（某プログラマー談）

で、グラフィックなんかは特に積み上げの作業だから一気に描きあげるなんてことができない部分なんだよね。だから100倍の絵を描くためには100人で描くか100年かけるかになっちゃうんだ。でも実際はそんなに開発人件費をかけたらゲームの値段が何倍にも（100万円で作って10本売れて利益が上がるところを1000万円で作ったら大変なことになるよね。市場のサイズに限界はあるからさ。まあ、市場のキャパを無視した本数を出荷するから値段が落ちたりするんだけど）なっちゃう。そこで今までPCエンジンなんかでは声優さんの声を入れたり（CDの音質だと一秒で44キロバイトも必要）メインと関係ないミニゲームを山のように入れたりとか苦労してたんだ。でも今やゲーム機の処理能力も上がってきたから、やっとそれ以外のCDの使い方ができるんじゃないかと次世代機では言われてきているんだよね。

開発の前に立ふさがる環境という名の壁

では、次世代機ならより凄いゲームができるか、と聞かれれば「できる」と答えるんだけど、そのためには越えなきゃいけないハードルがたくさんあるんだよね。

ゲームを作るためには環境ありき。プログラムするための開発言語、絵を描くためのグラフィックツール、音楽用ツール等々ゲーム作りにはいろんな道具がいる。で、大体新発売のハード用のツールなんてほとんどないんだよね。ゲームを作っている人はもうその辺わかっていて「はなっからもう期待してないっていうか。要するにマシンの開発をしながら環境をつくるなんてことはあり得ないじゃないですか。ハードのスペックが決定してから、ようやく作れるもの

なのに、同時に出そうとしてるから当然無理がある」って言うくらいでね。

まあこれは「技術力のない才能にあふれた人にもゲームを作るチャンスを」なんていって鳴り物入りの開発システムを作ったソニーで仕事している人の意見なんだけど、バグありはもう仕方ないことで、ゲームを作っていきながら少しずつそのバグを直していって時間をかけなきゃ改善されないことなんだ。おまけにソニーはツールだけでなくプログラムの部品まで用意していたんだからかなりがんばっているんだよね。でも、使い物にならないのもいっぱいあって、現場の人の中には、「基礎的な立ち上げで[2]ライブラリが来るじゃないですか。でも全然だめ。それがダメでどーすんですか。」（PS用ゲーム開発者1）なんて激怒している人もいるんだ。期限切られた仕事の中でツールにバグが出ればそうなるよね。

「原因不明のバグだけでも直してほしい。はじめひどかったんですよ。マウスが描写画面からはずれると、とぶんですよ。『あっ、ハミでちゃった』『あーカーソルが動かない』『リセット』って半日分くらいの仕事がパァみたいな」（同・開発者）想像しただけでもゾッとしちゃうね。

ただツールも現場で練られていく物だから少しずつクオリティーは上がって行くんだよね。

今までは、ソフトを作りながらそのハードの機能を知って、プログラムのルーチンを蓄積するのに4～5年かかってたんだ。その上でやっとハードの機能を思い切り使えるようになるんだ。でもその頃にはハードの代替わりの時期になってたりして、毎回蓄積が無駄になっていたんだ。スーパーファミコンだってハードの限界まで使っているソフトが出たのは去年ぐらいと言われているからね。

その問題を初めて変えていこうとしたのが3DO。もちろん最初のライブラリにはバグがいっぱいだったけど、1年半たってツールも練れて、「3DOを、皆さんしゃぶり尽くし始めたんで、これはすごいやというヒットは多分今年の冬くらいに多いと思うんですよ」（3DO用ゲーム開発者）と言う意見も聞かれるようになってきた。

1年半でしゃぶり尽くす開発会社が本当にたくさんでたなら、これは今までに比べると圧倒的に早いよね。もちろん「本当に夜中まで技術の方がつめて一緒に考えてくださるんですよ」というぐらいのサポートがあってのことだと思うけど。ソニー、セガの今後が楽しみだよね。

作品の質に直結するツールの良し悪し

では、これらの開発環境が何でゲームのクオリティに関係するか考えてみよう。

ゲームを作る時間は会社によって違うだろうけど大体1年くらいなんだ。理由はコストであったり、タイトルの旬だったり色々ある。時間をかければ良くなるってわかっていても発売日は死守せねばいかん。限られた時間の中で仕事量を増やすには能率を上げるしか方法がないのはわかるよね。

「結局絵を描くツールでも、使いにくければ効率が落ちるんですよ。効率が落ちるということはクオリティが一定以上上がらないということなんです。これがツールが良くなってくると、時間内に[3]カット&トライがガンガンできたりとか、実際に画面を出して見れたりということがどんどんできるようになるので、スーファミ自体の[4]ウインドウの機能をツール上で試せたりとか、そういうことがどんどん出てくると、デザイナーが思っていることがそのままツール上で再現できて、プログラマーに渡せる環境になってきます。そうなってくると、同じ時間をかけても、悪いツールで作った物とはできあがるものが全然違ってくるんですよ」（サターン用ゲーム開発者）と言うことなわけさ。

結局、いくら機械が良くても能力を引き出すツールができないと何も始まらないんだよね。1リットルしか燃料入れてないフェラーリみたいなもんだよね。ただ3DOの例を見ても今まで何年もかかって蓄積していた物が1年ほどで

使えるようになれば今まで上れなかったレベルまで上ることができるだろうってこと、500メガの燃料に32ビットのエンジンが思いっきり走るとこなんて想像しただけでわくわくするよね。

それに、今まではハード自体が遅かったから開発する言語がアセンブラ[5]だったんだけど今やC[6]を使っても十分なスピードが得られるようになってきたんだよ。つまりこれからは自分で練り上げたライブラリが次のハードになっても持っていける。蓄積していくことができるようになったんだよね。今まで子孫を作る機能がなかった生物が生殖できるようになって、遺伝子をつたえてどこまで進化していくか楽しみだよね。

キャラ物・シリーズ物の氾濫の行く末

とりあえずCで開発でき、ツールもライブラリも用意されて、今後どんどん良くなっていく。ただ問題は今までとは比べ物にならないくらい開発負荷[7]が小さくなったところで最も大きな壁にぶつかるんだ。開発負荷が小さくなる。その可能性についてポジティブな面は、「打ち込み用のマシンができて、それまで楽器ができなきゃ作曲家になれなかったような人たちが、その打ち込みの機械を使うことによって音楽の才能が表に出ることがあったんで、それと同じようなことが起こるといいなっていう」（PS用ゲーム開発者2）と言われるようにいろんなアイディアが表に出てくるかもしれないけど、現実はそうそう上手く行っていない。問題は発売されているゲームをみればわかるでしょ。

「ひとことで言えばなんかひどいな、っていう。レベルが低くて。これをスーパーファミコンのカートリッジとして出したらとても許されないだろうなって。スーファミっていま開発負荷がすごく高いから、新しいことやりたがらず売れ筋ばかりねらってるけど、グラフィックにしても何にしても技術力は高いじゃないですか。可能性としてはすごく広がったけど、弊害のほうが先に出たと思うんですよ。ようするに安易に作って出してしまった。今のこの時点だけから判断すると弊害のほうが大きいですね。志が低い上に技術も低いっていう」（PS用ゲーム開発者2）

今までの開発負荷があまりに高かったのと、ファミコンバブルの時に大きくなった会社のランニングコストが大きくなったためにどこの会社も冒険できなくなったんだよね。冒険して何か失敗したら路頭に迷う人間が5〜6人じゃ済まないから。まして株式上場なんてしてる会社ならなおさらだよ。半年、1年かけて3万本でツーペー[8]が大体のところを死んでも守っていかないとね。

売り上げトップ10チャートを見ればわかるようにキャラクター物、シリーズ物ばかりで新しい物が全然ない。キャラ物、シリーズが悪い訳じゃないけどそればっかりって気持ち悪いよね。

もっとも開発負荷が小さくなって新しい物が2カ月でできるんなら冒険もできるようになるかもしれない。もしくはリスクの小さい小人数の会社で命がけで冒険する所なんて新しい物を作るかもね。

専門用語解説

❶ビット・バイト：コンピュータの命令を伝える基本単位。1バイト＝8ビット。
❷ライブラリ：キャラの移動など、ゲーム制作に必要な様々なプログラムのパーツ集のこと。
❸カット&トライ：実際に何回も動作させてみては様子を見ること。やり直し作業。
❹ウインドウの機能を…：RPGのHP表示等でおなじみのウインドウ機能も、開発ツールによって動作確認ができるものとできないものがある。当然前者の方が良い。
❺アセンブラ：機械語に直訳できる言語のこと。CPUやメモリに直接命令するので処理速度が速いが移植が難しい。
❻c：機械語を人間にわかりやすく翻訳した高級言語。移植も容易だが、アセンブラよりも速度が遅い。
❼開発負荷：開発にかかる資金や時間のこと。
❽ツーペー：赤字が出ないライン。採算分岐点のこと。
❾ワークステーション：パソコンの超高速な奴。描画機能はパソコンの数千倍。ゲームの開発の場合、シリコングラフィックス社のものを指す場合が多い。
❿レンダリング：ワークステーションで作成した3次元モデルに色をつけ、光の当たり方などを計算して1枚の絵にすること。
⓫スプライト：アニメのセル画のようなもの。1枚（または複数枚）でキャラを描き、重ね合わせて画面を構成する。

あ、もう一つほんとに巨大な会社なら冒険できるかな。とはいえ一度去勢されちゃったらなぁ。こんなことをいう人がいる。

「移植キャラ、続編ものなんですけど。売れるゲームを作ることがいいことだとメーカーが思い始めたでしょ。そうすると、確実にクリエイターのレベルが下がるわけですよ。新しいことやらないわけですから。それならキャラクターものをやろうかなと考えるメーカーが増えちゃったわけ。そうすると、せっかくそこで働いてた優秀な人たちが、仕事が楽になっていくわけですよ。ゲームを1本作るためには半年から1年かかるんで、3本くらいやっただけで腕がガクンと落ちたんですよ。特にサウンドクリエイターなんて、原作に曲があったら、曲を作らなくてもいいわけですから。だから、腕が落ちた」(前出・3DO用ゲーム開発者)

強烈な意見だけどなかなか痛いよね。結局ゲームの質を最後に決めるのは開発スタッフの意地ってところあるからな。最終的に自分との戦いだから、最後の1分まで「あと1ドット打ち直そう」という気力があるか。コードを書き換えようか、またそういう雰囲気を作れるかが勝負だからね。

技術だけではゲームは変わらない

ツールの問題は時間が解決する部分が大きいけど、開発者のやる気の問題は原因が会社であったり実力だったりするから根が深いよね。

例えば今一番インな技術「ポリゴン」。次世代機を語るときにさしみのツマの如く語られるポリゴン。とはいえ新しい表現法が使えるようになったというだけなんだよね。

「スーパードンキーコング[9]で使われたプリレンダー[10](ワークステーションでモデリングし、レンダリングした絵を作る技術。作成する時は3Dだが、その後はスプライト[11]になるので2次元のデーターになる)ってありますよね。あれはブームです。リアルタイム3Dももちろんブームです。ただ本質的な違いがあって、プリレンダーでグラフィックを作るときはアクションが10種あったらあらかじめ10種分用意しなくてはいけない。その用意された以外のアクションをさせることは不可能なんです。リアルタイム3Dは頂点のデーターを持って後は逐次計算しているだけですから、用意していないアクションでも表現することができるんです。例えば速く歩く、走るを表現する時、プリレンダーだとそれだけ用意します。でも、ものすごく速く走るは、用意されていないので表現できないが、リアルタイム3Dなら足の動きを自由に計算で調整できるんです。あらかじめ予定していた以外の動きも起こし得る」(前出・PS用ゲーム開発者2)

でも、ポリゴンならではの表現力を生かしたゲームじゃなきゃ意味がないよね。

カードをポリゴンで表現して神経衰弱やったって、ゲームとしての面白さ変わんないでしょ。そこに何かアイディアがなきゃ技術の無駄遣いで終わるよね。スーファミの売れ線コピーのゲームばっかり、スペックでできるアーケードの移植じゃなくて。結局ゲームの面白さは技術に助けられることはあっても、技術だけからゲームの面白さは生まれないもんね。

スペックでゲームが変わるんじゃない、作り手がそのスペックを操れるようになったときに初めてハイスペック幻想が現実になるんだよ。



プロフィール
椎野竜彦(しいの・たつひこ)1966年生まれ 某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK−80からコンピュータを触り始め、PC−8001でスッポリとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

【第2回】次世代機無責任座談会

出そろった次世代機に「言いたい放題」

年末年始を盛り上げた次世代機。プレイステーションやサターンは好調なスタートをきったようだ。ゲーム業界を騒がせたブームも落ちつきを取り戻し始めたいま、これからの予想を含め、感じたままの本音を語ってもらった。



サターンの話

広口：サターンって、なんでこんなにソフト出ないんですか？

塚本：単純に間に合ってないんですよ。どうしても本体とバーチャを年内に出そうとしたし。実際バーチャもバグ出ちゃってますし。ペパルーチョも半分だけ…。

広口：よくRPGで最後の方どうしようもなくなると、2部構成とか、続編とかにしたりするからね。

久保田：サターンはPSに比べて品切れになってないですね。

倉田：よく聞くのが、電器店にはこんなにあるのに、おもちゃ屋にはこれだけしかないという。その辺、流通コントロールができていない気がする。

広口：割引してるとか、してないとか…。

久保田：サターンはそろそろ10～15%引きっていうところもありますね。PSが5～7%引き。

倉田：動きが止まったとはいいませんけれど、バーチャが欲しい人にはある程度行き渡っちゃった感じですから。

久保田：RPGないですよね。

塚本：ファンタシースターほにゃららとか。

広口：でも、セガでRPGがブレイクしたことないからなあ。

倉田：シルフィードの完全版はどうですか？

塚本：でもゲーム自体はPC88版と変わってないという。

倉田：その変わらなさが人々をひきつけてやまないんですよ。

広口：4月か5月にならないと分からないですよね、サードパーティは。

塚本：そうですね、5月まで静観というのはありますよ。

倉田：特にサターンの場合、売れるソフトって決まっちゃってますよね。

久保田：そうですね。セガがアーケードゲームをガンガン持ってくるだろうし…。

広口：でも、アーケードゲームって、本体のスペックがどんどん上がっていくわけだから、サターンとアーケードのスペックが離れちゃう。それでまた64ビットのやつ出すのかもしれないけど…。そうしたら、それはそれでマーケットが小さくなるってこと

だよね。

久保田：マニア・マニア・マニアですよね。アーケード大好き少年少女。

塚本：ちゃんと作れば、PSのリッジまでいくかどうかは、タイミングがありますけど、デイトナは光ですよね。

久保田：セガ以外っていい動きないんですか？　セガ以外のサターンゲーム。

広口：あんまり、めぼしいのがないような…。

プレイステーション（PS）の話

久保田：PSの流通というのはうまくいってるんですか？

倉田：基本的に値崩れとか過剰在庫とか出さないのが方針なんで、初回の出荷数っていうのはどうしてもメーカーさんとソニーの話し合いで決めるっていうのがあるじゃないですか。だから、最初から大きな商いを考えているメーカーには、それがネックになる部分ってあるでしょうねぇ。

広口：考え方変えていかないとだめなんですよね。FCだけで大きくなったところは…。

倉田：規模の大きい会社ほど、それだけ目標とする売上っていうのが大きくなってくるから、せいぜい売れて5万っていうと、中小のプロダクションの時代っていえるのかもしれません。

広口：PSも最近クソゲー増えてますよね。

塚本：PSって知らない会社が多いし…。

広口：マックのCDでちょっと当てて、次はソニーだっていうとこ多いですよね。

久保田：PSでガ●ダムのポリゴン版出ますよね。どうなんでしょうね。

塚本：けっこう大騒ぎですよ。

広口：二十代半ばの人で、ガ●ダムが動くなら買うっていう人、多いんじゃないですか？

塚本：でも、ガ●ダムで格闘ができるのなら、「バーチャぐらいのクオリティで！」って思っちゃう。開発シンドイと思いますよ。

広口：開発ツールはよくできてるんですか？

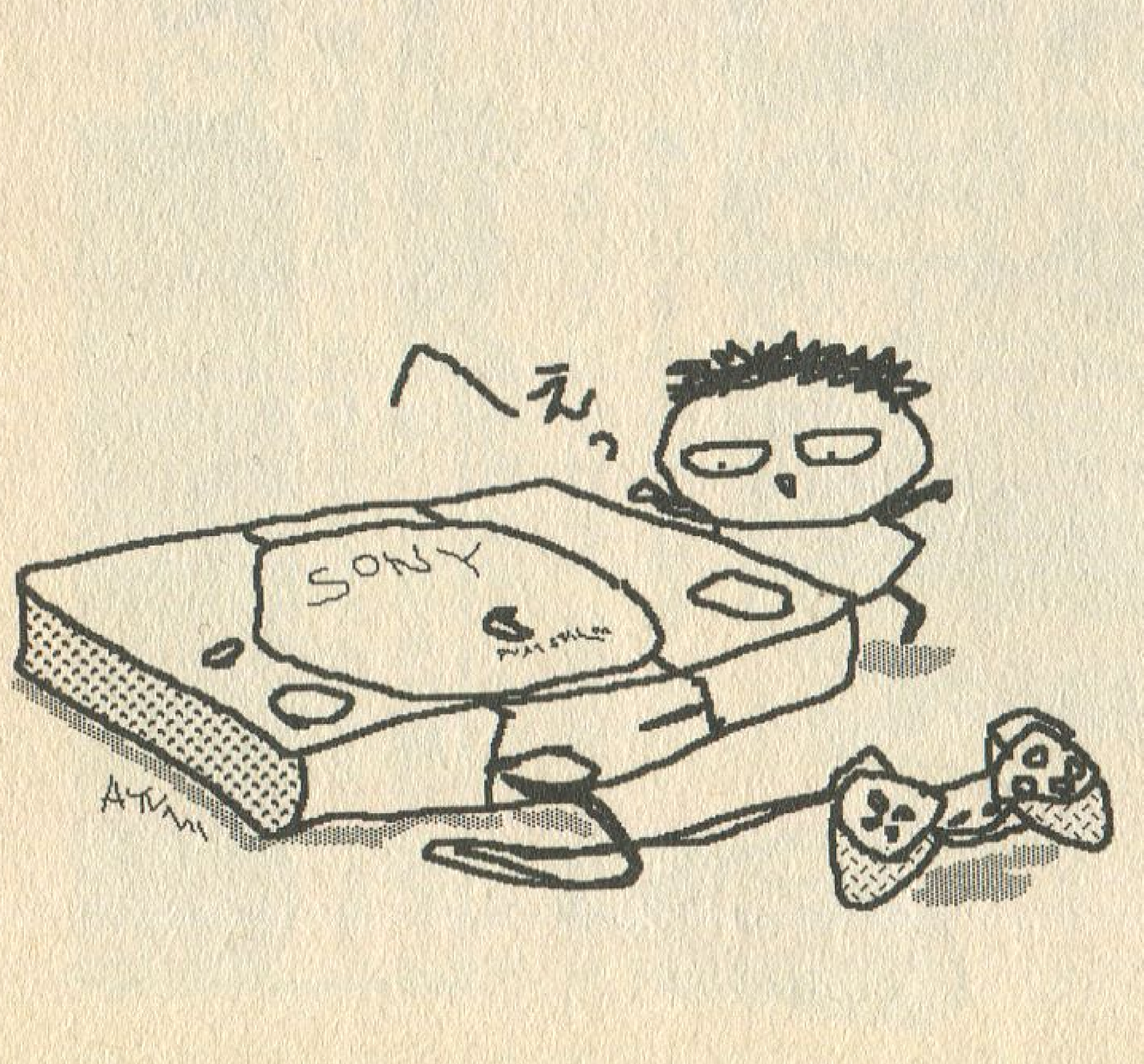
倉田：あれ作った人とお会いした時、「使いやすいですか？」って聞いたら、「使いづらいです」って言われました。

久保田：アセンブラを使いたかったら、ソニーの担当さんに直談判しに行かなければならないって聞いたんですけど。

塚本：そうです。現段階では、ライブラリっていうか、入っているものに問題ありなんですよ。サウンドツールもだめだしプログラムもだめ。グラフィックツールがいちばんだめ。いいとこなしです。

広口：最初から密接にやっているメーカー以外はよくわかんないよね。ツールが不備だとかっていうのは、ユーザーには関係ないのかもしれないですけど…。まあソニーも開発ツールは常にバージョンアップして行くんでしょうし…。SFCも最初はひどかったですからね。

塚本：ただ、実際ツールにバグがあるし、ルーチンが動かないのもいっぱいある状態では、「将来のことは置いとい



て、今はどうなんですか？」と言いたい。

久保田：もしソニーがマシンのアーキテクチャ(注1)を公開したら、どのように世の中は流れると思いますか？　メーカー間の格差は広がりますか？

広　口：広がるんじゃないんですか。

塚　本：そうですね、開発期間の問題は大きいと思いますよ。どんなゲームを、どれくらい開発労力かけられるのか。1度売れるものを作ったメーカーは、続編でさらに飛躍するというSFCの図式を繰り返すでしょうね。

久保田：ミニマムで作るPSのゲームって、いくらで作れますか？　開発器材買って、人雇って、売れないかもしれないけれど、自分が作りたいものを作ったとして…。



倉　田：まぁ1千万円でも、それしかなければ、それで作れるジャンル・方法というのをひねり出せばいいんです。それがデータベースに色をつけたものなのか、パズルゲームなのか分からないけど。

久保田：やっぱり1千万円くらいで作っても、10万本20万本とはいかないものですかねえ。

倉　田：絶対とは言いませんけれども、いって2万3万。だけど、どういうゲームでも、買う人はいるものですよ。1人かもしれないし、5000人かもしれないけれど…。

塚　本：ハードが違ったからって、できることってそんな変わらないじゃないですか。PSだって定番のゲームが多いですよね。将棋、麻雀、パチンコみたいな。

広　口：最低報酬見込めるってことですよね。

塚　本：格闘を作るよりははるかにリスク少ないですから。とか言いつつ、はるかに定番ゲームの方が多くなっちゃったけど。早く出したもん勝ち。



PC-FXの話

塚　本：FXって売れてるんですか？

久保田：出荷公称では、7万本出荷しましたと。で、実売率はどのくらいか分からないんですけど、値引きされはじめているみたいですね。

久保田：3割安くなってる。

広　口：どんな人が買ってるんだろ。

塚　本：NECを愛していて。

久保田：98持ってて、つなげる。

倉　田：しかもオプションでドライブとして使えるし。

塚　本：98からバイナリーデータを入れられたら（98でFXボードをコントロールしたりできたら）面白いな、とか。

倉　田：大変だからやらないでしょ、NECは。

広　口：FXボードって、「すごいぞー」って感じ。SCSIボードが入ってなきゃだめっていうから、ほとんどCanBe用ですよね。まじめに考えれば考えるほど、「FXって何？」という感じしますよね。

広　口：NECのやる気が見えない、みたいなところないですか？

塚　本：FXの構想自体、古いんじゃないですかねぇ。PCエンジンやってた頃

※(注1)アーキテクチャ：内部仕様のこと

から、言ってましたから。「鉄人っていうのを32ビットで出しますから」って…。

3DOの話

塚本：どうなんですか、3DOって。売れているんですか？

久保田：公称35万台くらいですか。

広口：実際は25万台くらいじゃないですかねぇ。

広口：僕は3DOもマニアな心をくすぐられますね、あそこまで寒いと。

塚本：あの我が道を行く、と言った感じで松下がかたくなに…。

広口：そういう意味で僕の選択の中に入って来てますね。ジャガーにしようか、3DOにしようか。

倉田：いずれにしても、向こうで作らないとなかなか採算取れないでしょう。向こうで作ったやつを他のプラットホームに移植するみたいな感じで。意外と正しい姿勢かも知れないですけどね。

広口：Hな道しかないんじゃないですか、3DOも。Hって気軽に作れていいかもしれませんよ。

広口：開発費安いよなあ。

倉田：その部分がパソコンゲームと同じように、それなりに独自のポジションを築いていくんじゃないですか。このままなんとか生き残れば、1年後2年後っていうのは相当面白いものが出てくるかもしれない。

バーチャルボーイの話

倉田：バーチャルボーイはどうですか？あれは何かやってくれるんじゃないかっていう期待がありますよね。

倉田：3Dっていいかもしれないですよね。

久保田：一人でやれるという意味では、Hゲームが出たら売れそう（笑）。

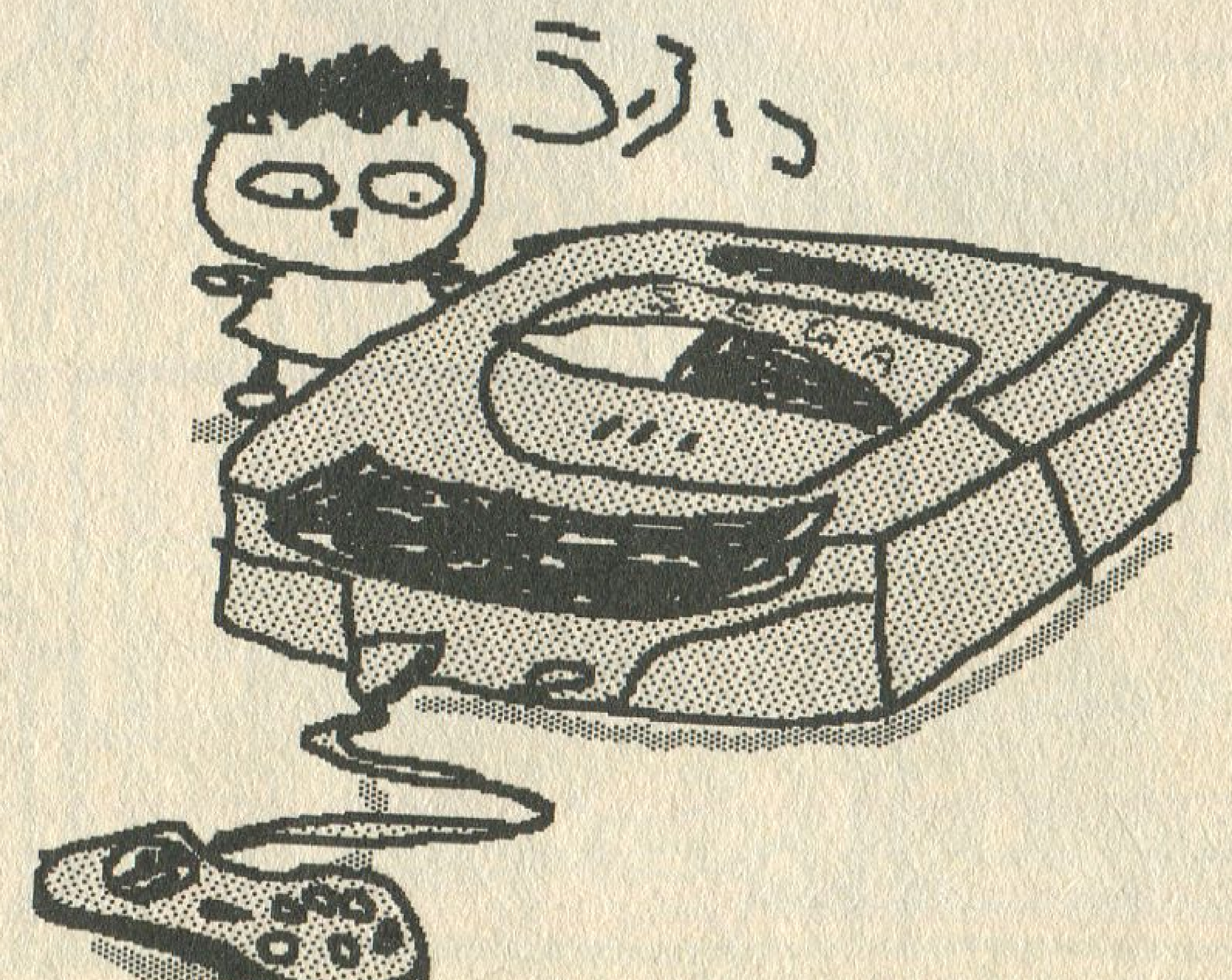
広口：本当の意味で一人しか楽しめないものだから、売れるのかっていう意見もある。

広口：でもそれは、「一人でやりたい人のための一人でやるソフト」という形で考えればいいんじゃないですか。

塚本：本当に面白いゲームが出たら買いますけど、デモでやってたマリオなら…。


久保田：昔パソコンで、ミステリーハウスってアドベンチャーゲームがありましたけど、ああいうのにドキドキするかもしれないですね。ワイヤーフレームでも面白い世界がそこにあれば…。

倉田：今のとこ唯一の3Dですから。本当に気合いの入っているソフトがあればね。本当に企画の質が問われる時代になるかもしれませんね。その気になればすべてやることができるんだけれども、ゲームとして完成されていなければいけない。


プロフィール

広口友久（仮名）：某ゲームメーカー宣伝課課長。
塚本郁雄（〃）：PSのゲームも開発している某ゲームメーカー開発担当。
倉田有二郎（〃）：某ゲームメーカー企画開発担当者
久保田佳美（〃）：多くのゲーム雑誌にたずさわっているゲームライター。



■プロフィール
寺田克也（てらだ・かつや）イラストレーター。バーチャファイターの公式イラストを手がけ、映画、ゲームのキャラデザイン、漫画の執筆などその活躍は幅広い。代表作として映画「ゼイラム2」衣装デザイン。SFC魔天伝説（タカラ）キャラデザイン他。


なんてな冗談よ
冗談・フー
アタリもジャガーなんてだして今度は大丈夫なんだろーなって。
あー お茶がウマイ
うひうひ
こーゆーやつもな最初はあたらしいが結局ソフトの質がともなわんとな
眼にも実にわるそーだ
もみ
もみ
容量底無しの全然おわらないRPGができたとして、こりゃ本当にオモシロイのかことか
あーまた城だぁ もーいいよ
テトリスのバリエーション以外にパズルゲームはないのか?とか
ジャキ、だった頃
ゲームに限らずこんなペースで物があふれる事が「企業として正常」でも「人間として正常」なのかどーかで。
まっそんでも新しいのでたらやるんだけどねー
ウヒョー
サル
とにかくゲーム機はソフトが命 そこんとこメーカーたのむっす
今てきとーに考えた。究極のソフト&ハード
「やり終ったらすべてを忘れるよーになってる」
これでしょっ!!
©寺田克也
何度やっても新しい。いつも新品みたいなモノ
だから中古屋に流れない。結果、ソフトも売れつづける!
問題はどーやって頭をリセットすっかだなっ
ワタシ考えたね イイ方法のコトアル
カチ
100K
終ったっ
ゲームが終るとオモリが頭を強打してすべて忘れるグッドアイデイヤー
ゴン
100K
END
アレ?
てらだかつやはしんでもぱっどをはなしませんでした。
また始った
100K
ピクピク
END

ハードだけでなく、本当の「次世代」に行くために

圧倒的なパフォーマンスを持って私たちの前にやってきた「次世代機」たち。だが、私たちはまだ本当の「次世代」を見てはいない。

高い性能と山積みの課題

製造期間の短さ。そして圧倒的に安い製造費。ROMカートリッジにとって代わりそうなCD-ROM。3D処理を難なくこなす32ビットCPUカスタムチップ。次世代機たちは圧倒的なパフォーマンスを持ってやってきた。

人々が、どれくらい次世代機に魅せられたのかは、出足の売れ行きからも想像することができる。

だが、それは完璧なものではなかった。移植ものはさておき、オリジナルについてはみんなが期待した「見たことのないすごいゲーム」はなかった。第一に、オリジナル自体少なかったように見える。戦略ソフトとして移植ものを持ってくるのは分かるが、オリジナルがお留守では、納得できない。オリジナルにしても、画面だけで中身が薄い、スーパーファミコンと変わらないものでは次世代機の意味がない。現場の開発環境にも問題は残るようだ。解消しなければならない課題は山積みだ。

スペックの可能性 扱うのは人間である

だが、それで「次世代機なんてダメじゃん」と言うのも少し短絡的すぎるだろう。前出の文にもあるが、どんなにすばらしいスペックも、扱うのは人間なのである。「さあ、どうだ！」と出されてすぐ使いこなせるわけもない。スペックが高ければ高いほど、使いこなすには時間がかかる。スーパーファミコンですら90年に発売されて、やっと最近全てが見えかけてきたというくらいだ。次世代機についてもそうだろう。

そして、現場のクリエイターが試行錯誤を続けて、今のスペックを手足のように扱えるようになったとき、初めて自由に表現したい作品を創れるようになるに違いない。そこには従来の機種では表現しえなかった、感性のほとばしりを見ることもできるだろう。これからはそんな、画面だけが「次世代」ではなく、ゲーム性すべてに「次世代」を感じさせるような、作品を期待したい。

スペックは可能性である。その性能が上がれば上がるほど、人間の創造をどこまでものばしていける。



高いレベルと未来への指針を示す「パンツァードラグーン」。

「次世代」へ行くための問題

たが、まだ問題は残る。それはゲームの質の問題である。表現されるものの質が低ければ、どんな

パンツァードラグーン [STG]
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格：¥6,800

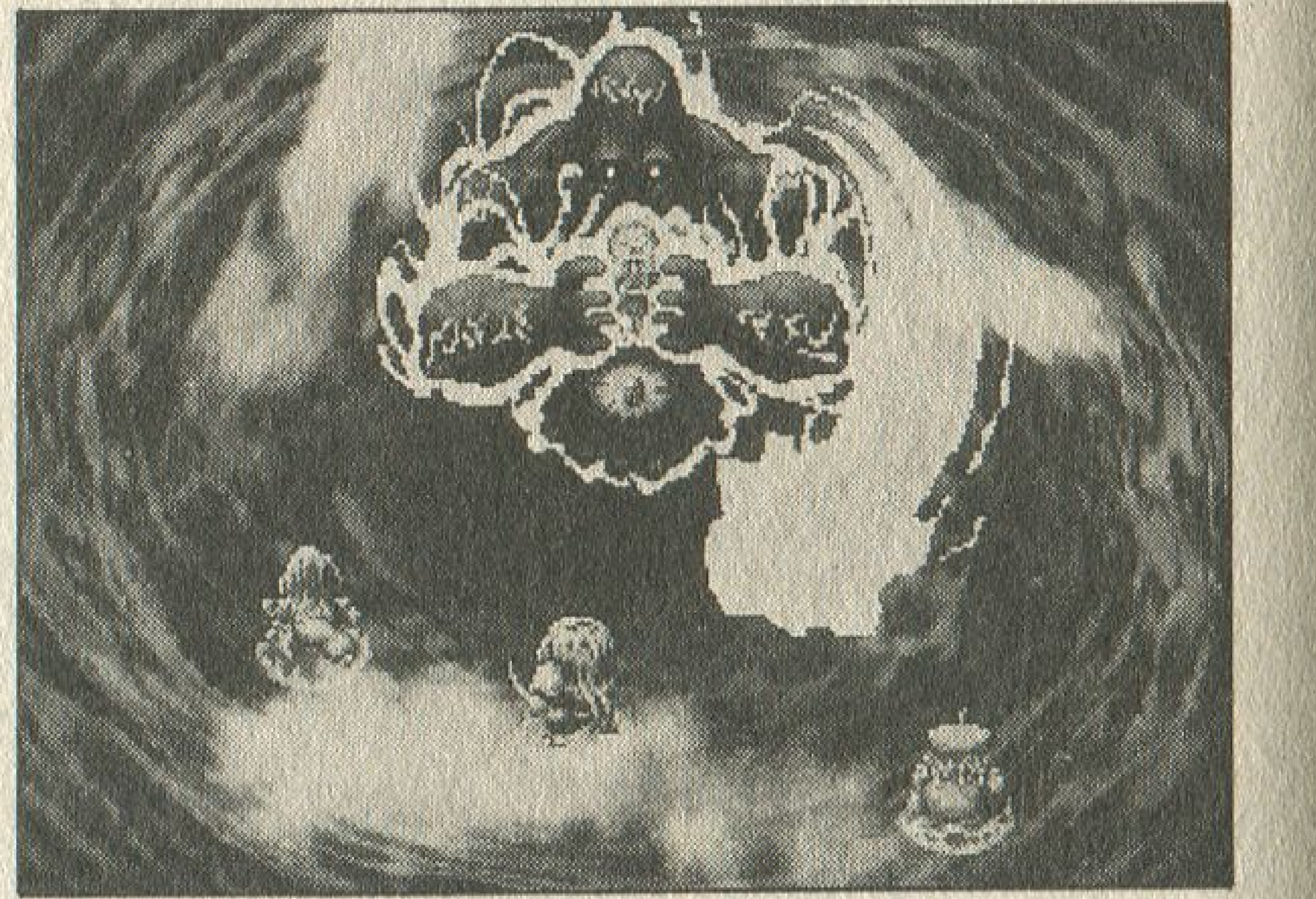


に性能のいいマシンもただのガラクタである。要は現場の実力も上がらなくては意味がない。

たとえば、ゲームについて考えず、ただ売り易いソフトへと走っていく時、いちばん最初に目に入るのが「売れているゲーム」であり「評判の良いゲーム」だ。なぜ売れているのかという本質を考えず、安易に「おっ、これならできそうじゃん」と言い、「開発クン、これ作ってよ」ではダメなのだ。ヒットしたソフトのシステム、バランスには何らかの必然性がある筈だ。軽い気持ちで作り始めてはそれが見えない。だからバランスの取りどころ、ツボを抑えていない気の抜けたゲームになってしまう場合が多い。やはりゲームも生みの苦しみを味わわなくては命あるいいものは生まれないのかもしれない。

また市場の問題もある。問屋は話題性でゲームを選ぶ場合が多い。オリジナルは圧倒的に不利になってしまう。メーカーは売る努力をしなければならないし、問屋は知る努力をしなければならない。そして私たちユーザー。受け取る私たちの許容範囲も広げて行かなくてはだめだ。いいゲームを良いと判断できるようになる努力が必要になる。保守的に「はずれないゲーム、分かりやすいゲーム」だけを求める最大公約数になってはいけない。まだまだある。こういった今あるゲーム業界の問題をクリアにしなければ、ハードの性能がいくら上がっても「次世代」に行くことはできないだろう。

そして、こうした問題がクリアになった時、本当に「今までに体験したことのないゲーム」に出会うことができるのではないだろうか。



次世代機ＲＰＧの注目作「アーク ザ ラッド」は期待大。

文化として、今を越える新世代へ

人が育ち、社会が豊かになり、マシンの性能が上がる。そして良質の作品が生まれる。ただのヒマ潰しとして消費されるだけだったゲームが、いま人を感動させ、新しいエンタテインメントとして成立されようとしている。もちろん今までにもすばらしい作品はたくさんあった。だがこれからまた、今までを越える新世代に入ろうとしているのだ。

あせらずに待とう。結果を急いではいけない。ゲーム（文化）を飛躍させる可能性を持つ次世代機たち。私たちはこの次世代機メーカの与えてくれた夢を大切に育てていきたい。決して壊さないように…。

アーク ザ ラッド [RPG]
メーカー：ソニー・コンピュータエンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：未定

街で見かけた 次世代機を斬る!

人気最低のため打ち切り!
今回は小野さんの手記です

涙、涙。感動の大最終回です。



前略

おとうさま。おかあさま。

先日お送り頂いた宅配便に入っていた、とろろおいしゅうございました。

かきもちおいしゅうございました。スキヤキの脂身おいしゅうございました。憲史は、もう走れません。

思い起こせば昨年4月、希望に満ち溢れた私を待っていたのが「街で見かけた」のモデル&編集担当でした。

関西出身で探偵ナイトスクープとパペポを毎週欠かさず見ていたからでしょうか。

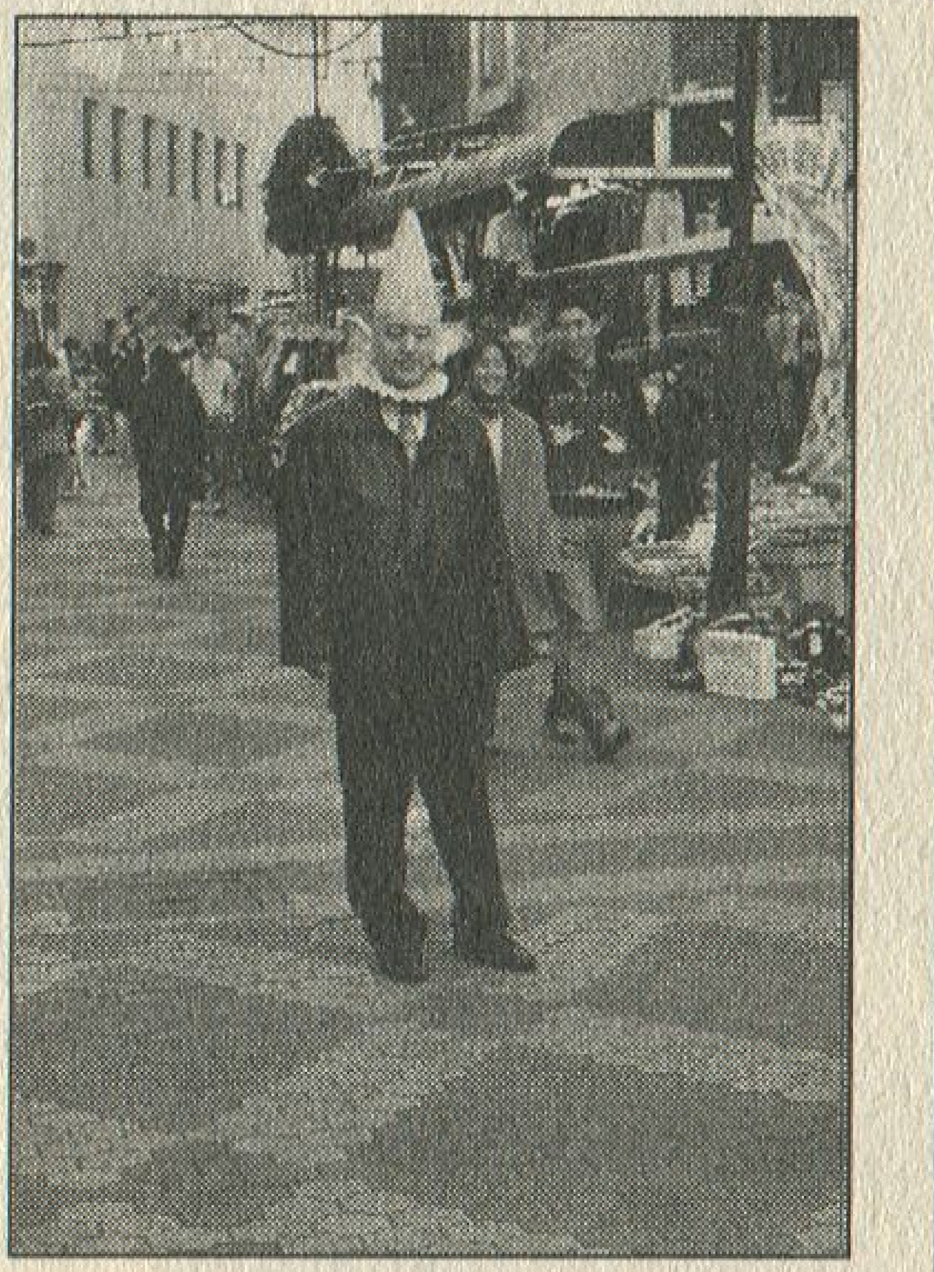
いや、きっとだれもやりたがらなかったからでしょう。

小野ファンタジーさん(32歳、独身)は、マッキントッシュで合成して1日かかりました。休日出勤でした。編集長が平日に作業するのを許してくれなかったのです。

「小野格闘さん」はもっとかわいそうでした。ローソンでダンボールをもらってきて、顔に小麦粉を塗って、2時間くらいで全部作って撮りました。自分では新スタートレックのデータ少佐のつもりだったのですが、副編集長からはグレート・ムタだと言われ、できあがった写真を見たらただの気持ち悪い人でした。写真を見て編集長がぼそっと自問した「こんな写真、商業誌に載せていいの?」という台詞は、おそらく一生忘れられないでしょう。おかげで読者アンケートにも、「40ページのやつ」「街でみかけたなんたら」など、タイトルすら書いて貰えなくなりました。

というわけで今回は「小野土星人さん(32歳、独身)」です。この頭で電車に乗ったら、目の前に座っていた赤ちゃんの眉毛がハの字になりました。「頭さわる?」と言ったら、ひきつけをおこしそうになりました。ナムコのゲーセンで「ACEドライバー」をやったら店員さんに警告を受けました。それももう終わりです。私はこのまま町田の街の雑踏の中に消えていきます。どうか探さないで下さい。

早々

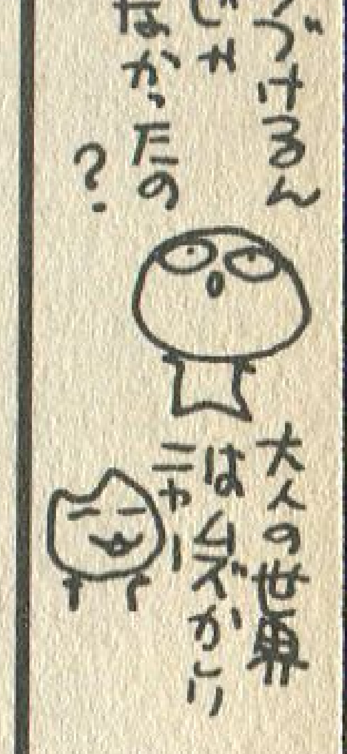


▲このあと女の子が恐怖で悲鳴をあげました。



▲見なかったふりをして人々が通り過ぎてゆきます。





Special Thanks GIGA研究所

ソフト紹介

サイバーシリーズでまっしぐら、今年のナムコは絶対違う!!

サイバーサイクルズ／アウトフォクシーズ

公道をぶっ飛ばすライダーの快感「サイバーサイクルズ」

いまひとつ盛り上がりに欠けた今年のAOUショー。そんな中で、とりわけ元気が良かったのがナムコブースである。そのナムコの最大の注目作は「サイバーサイクルズ」だ。内容は分かりやすく言ってしまうと「リッジレーサーのバイク版」。3D技術をフルに使った、次世代を感じさせるゲームだ。ただ今度のバトルは公道、舞台は未来のネオYOKOHAMA。当然、コースもマシンも選択可能で、上級コースは夜。まるで漫画「AKIRA」のような巨大化したビル群のネオンの中を時速300キロでぶっ飛ばす。バイクには風を切って走る疾走感がある。このゲームは、そんな肌感覚がよく表現されている。だからライダーズビューが最高に気持ちいい。また、画面のクオリティがすごい。写真で紹介できないのが残念なのだが、（開発中につき借りられなかったのである）さすがシステムスーパー22といったところか。

このゲーム、システムやゲーム性は昔からの単純なものだ。それだけに技術の進化がダイレクトに反映されるのか。やはり理屈抜きに本能でおもしろいと感じてしまうものには勝てない。それがゲームの王道なのかもしれない。ゲーセンに並ぶのが今から楽しみだ。

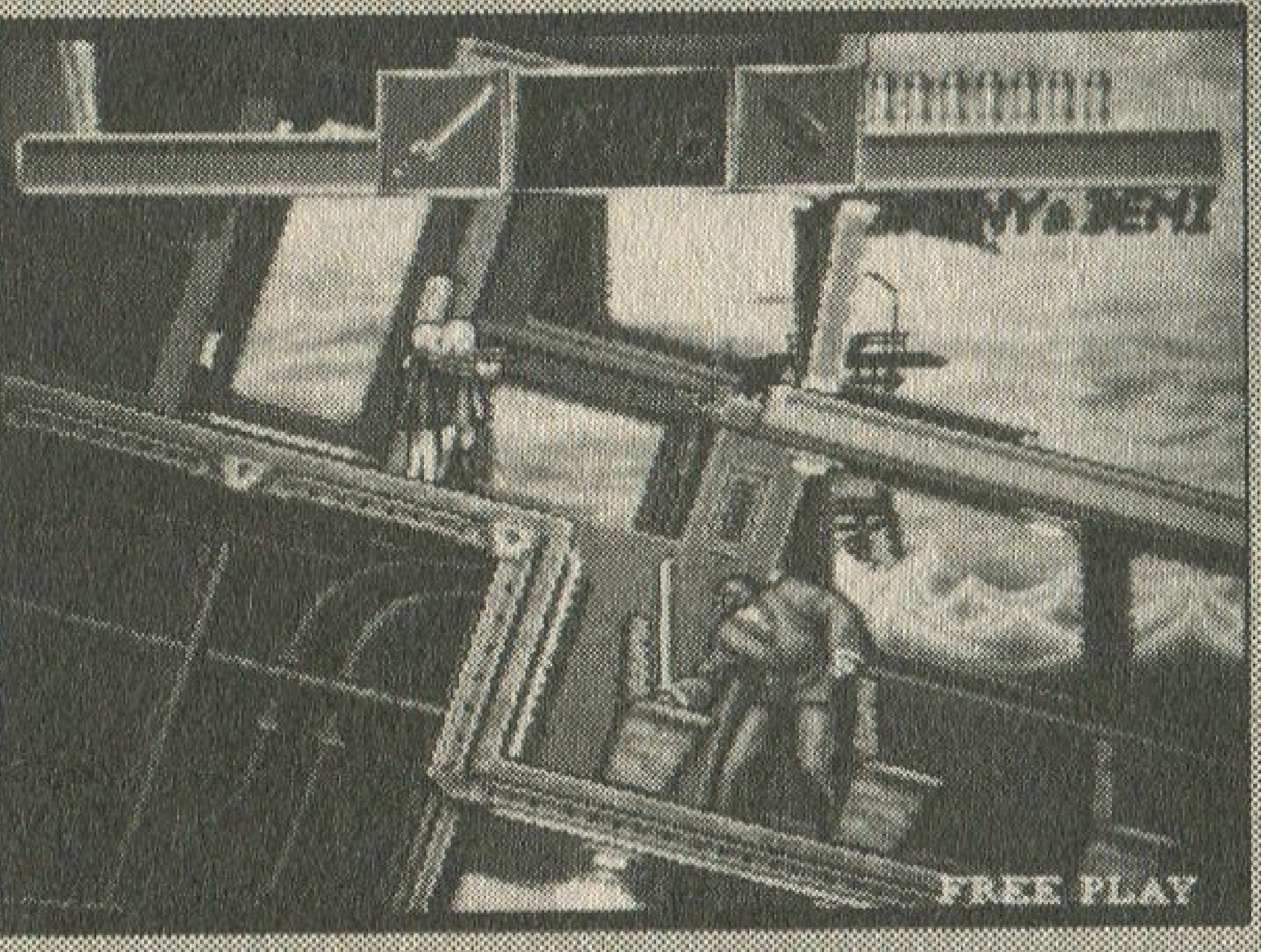
ブラックユーモアが冴える「アウトフォクシーズ」

もう一本ちょっと面白いタイトルを紹介したい。

この「アウトフォクシーズ」は一応「対戦型格闘アクション」なのだが、スト2やバーチャなどとはちょっと毛色が違う。これは「格闘」というより「殺し合い」に近い。こう書くと陰惨な感じがするが、全然そんな感じはしない。というのも全編コテコテの関西風ギャグで味付けられていて笑えるのである。

まずキャラクターが奮っている。金髪秘書風スーツのおねえさんから手をしっかり握り合った双子の幼稚園児とか…。こういったキャラたちが移動中の汽車の中や荒海のクルーザー、高層ビルなどで、そこら中に落ちている武器をとっかえひっかえぶちかましながら、痛快に戦うわけである。拳銃が弾切れしたかと思えばバズーカを持ち出し、日本刀でめちゃくちゃ斬りつけ、果てはミサイルまで持ち出す始末。そのナンセンスさといえば、もう何も言うことができない。ステージも広く、仕掛けが山ほどあっておもしろい。相手を狙ってバズーカを構えていたりすると、象にふまれたり、大変なのである。ぜひ一度対戦プレイをおすすめする異色作だ。マジな格闘ゲームを後日に肩肘張らない発想の軽さが気持ち良い。

（編集部）



モンティパイソンを思わせるブラックなノリが…。

サイバーサイクルズ［RCG］ メーカー：ナムコ／機種：アーケード／ ©ナムコ

アウトフォクシーズ［ACT］ メーカー：ナムコ／機種：アーケード／ ©ナムコ

KEITA AMEMIYA INTERVIEW

表紙インタビュー　雨宮慶太

大切なのはオリジナリティである

映画「ゼイラム」シリーズ、「ハカイダー」など、映画監督、イラストレーター、ゲームデザイナーと幅広く活躍されている雨宮慶太氏。その独特の世界観を聞いてみた。

INTERVIEW

ゲームの仕事と映画の仕事は似ている

編：今回の表紙イラストはどんなイメージでお描きになられたのですか？

雨宮：次世代機の神様っていうか、ゲームの空間の中の仏様みたいなイメージで描きました。CD-ROMが、乗っかっている様なイメージで…。

編：ゲームに大切なのものって何でしょうか？

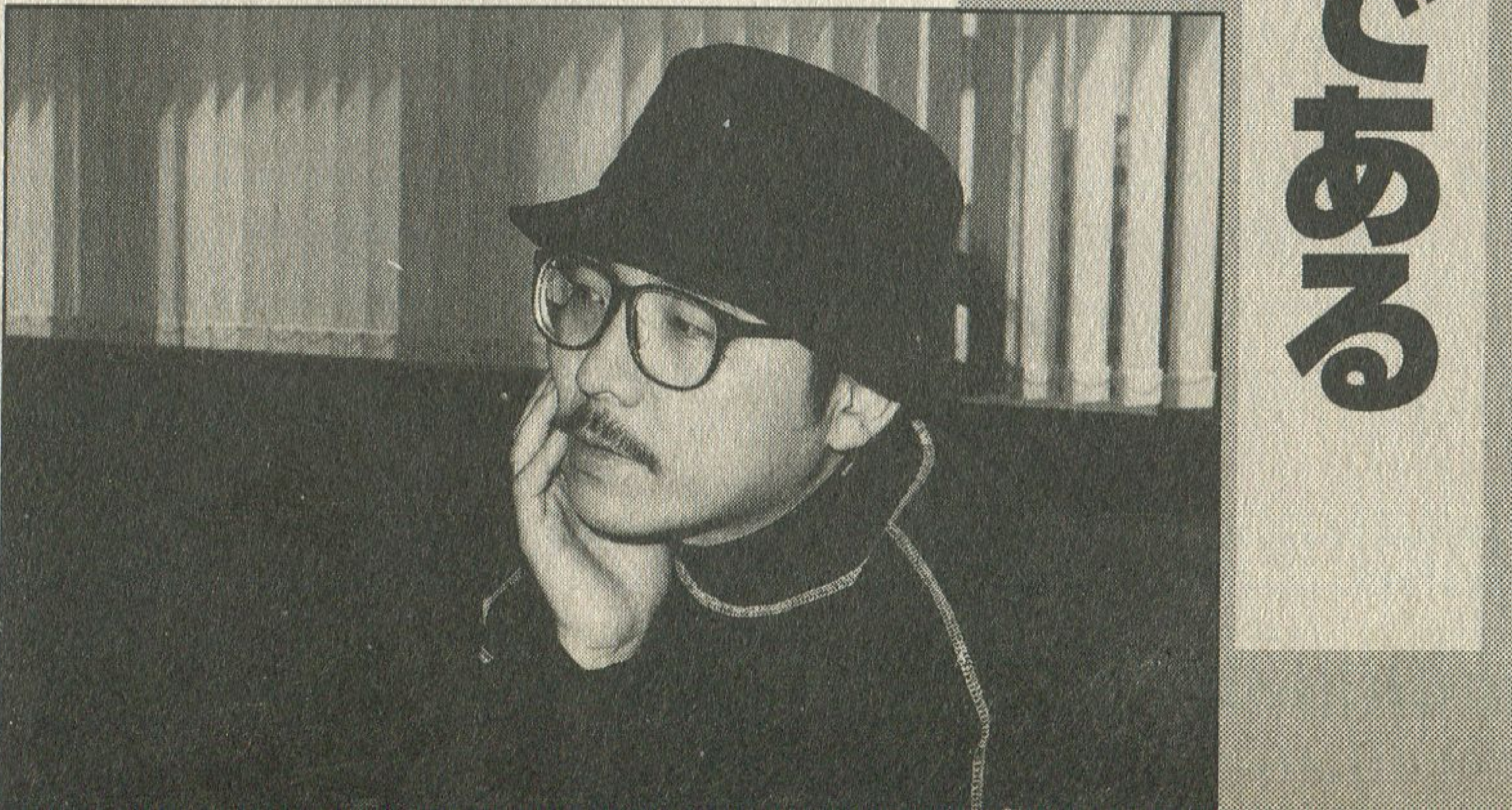
雨宮：僕はオリジナリティだと思うんです。遊びのために作られた物だから、良い悪いとか面白いとかつまらないとか、10人いたら10人違うのかもしれないけども、判断をするものの最低限のマナーで、そのゲームはオリジナリティを持っているかっていうのが、僕の中ではいちばんの基準になってるんです。

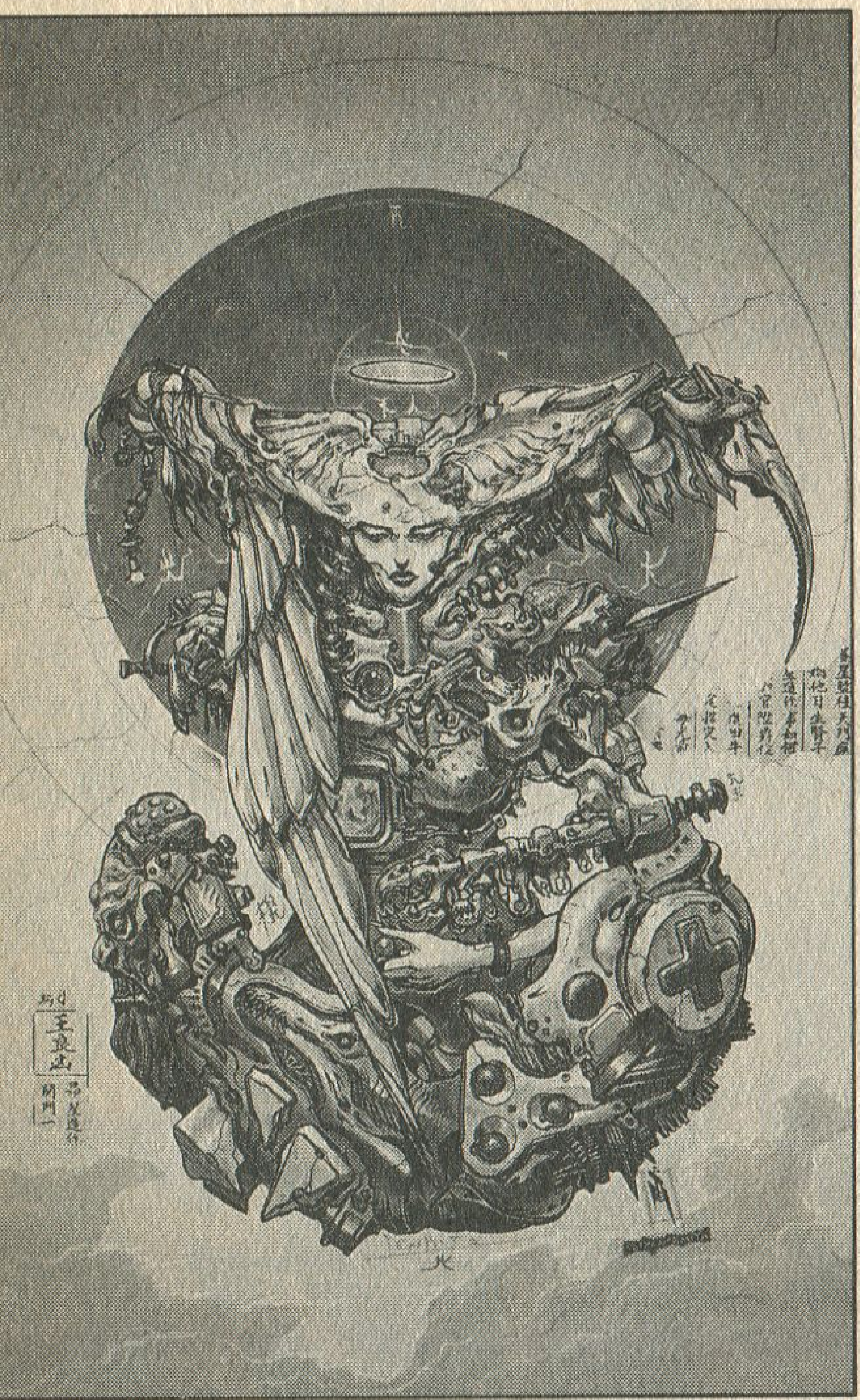
編：今抱えていらっしゃるお仕事っていうのは、映画の仕事とか、ゲームの仕事ですか？

雨宮：そうですね。ゲームの方が多いんですけどね、実際は。

編：映画の仕事と比べてゲームの仕事は、デスクワークのような地味な印象があるんですけど…。

雨宮：いや、ゲームの仕事って映画に近いですよ。映画の場合、オールスタッフでの打ち合わせが多いんです。美術打ち合わせとか、撮影打ち合わせとか。そういうところが、ゲームの打ち合わせのやり方に近いんです。単に現場へ行ってスタートかける部分がすっぽりないって感じ。遠隔操作で映画を作ってるという感覚ですかね。





INTERVIEW

想像するメカニズムが面白いのだ

編：雨宮監督の日本的なイメージには、何かの影響があるのですか？

雨宮：日本の浮世絵の北斎とか暁斎とかっていうのは、怪獣とか、妖怪とか描いているんですけど、それを見たときちょっとショックを受けた。妖怪は暁斎のが好きなんですけど、それを見たとき「日本人でこういう風に描いてる人たちって、たくさんいたんだなあ」って。何がすごいかと言うと、アウトラインというか、まああれも筆じゃないですか。江戸時代に筆ペンとか売ってた訳じゃないし（笑）。筆しかなかったから、筆で描いてると思うんですけども、北斎もエアブラシあったら、エアブラシ使ったかも知れないとか。一見、接点のないものを見るとオリジナルが生まれてくるって錯覚があるかも知れないけど、なんかそういう気になるんで。

あと、お釈迦様とか仏像も面白いんですよね。今回の表紙イラストも観音様のイメージなんですよね。観音様を頭にいれて描くんだけど、でもできあがったものは観音様とイコールじゃなくて、また違うものになってる。

編：なるほど。

雨宮：特撮的な見方をすると、宗教も面白いんです。結局は想像力。昔の人も頭いいから、想像するメカニズムって変わらない。お釈迦様を見たことがないから「これだけすごいことをした人なんだから、俺たちより倍ぐらい背があったんだろう」とか想像するじゃないですか。どんどん想像していくメカニズムっていうのは、すごく参考になるんです。

編：そういうイマジネーションが大切だと思うんですが、どうしたら広がっていくんでしょう？

雨宮：ゲームとか映画に限って言うと、「好きだ」っていうのがまず大事ですよね。仕事として手を付けちゃうと、どっちもつまんない仕事だと思うんですよ。楽だからとか、お金が儲かるとか、そういう不純な動機はあとからでも付いてくる。好きなものがたまたまゲームで、それを表現する力が自分にあるって信じたら、絶対的な信頼を自分に託してやる価値はあると思う。どこかにもっと好きなものがあるんだったら、そういう仕事をした方がいいんですよ。

KEITA AMEMIYA

PROFIEL　雨宮慶太（あめみや・けいた）

1959年生まれ。映像作家。
CM制作会社を経て（有）クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。特撮ファンの注目を浴び、'91年「ゼイラム」で興行面でも成功をおさめ特撮界における不動の地位を築いた。イラストレーター、ゲームデザイナーとしても幅広く活躍中。



雨宮慶太監督作品「人造人間ハカイダー」4月15日全国東映系公開。

ビデオズ Video's

韮沢靖のモンスターワールド 第三回

フィメールモンスター

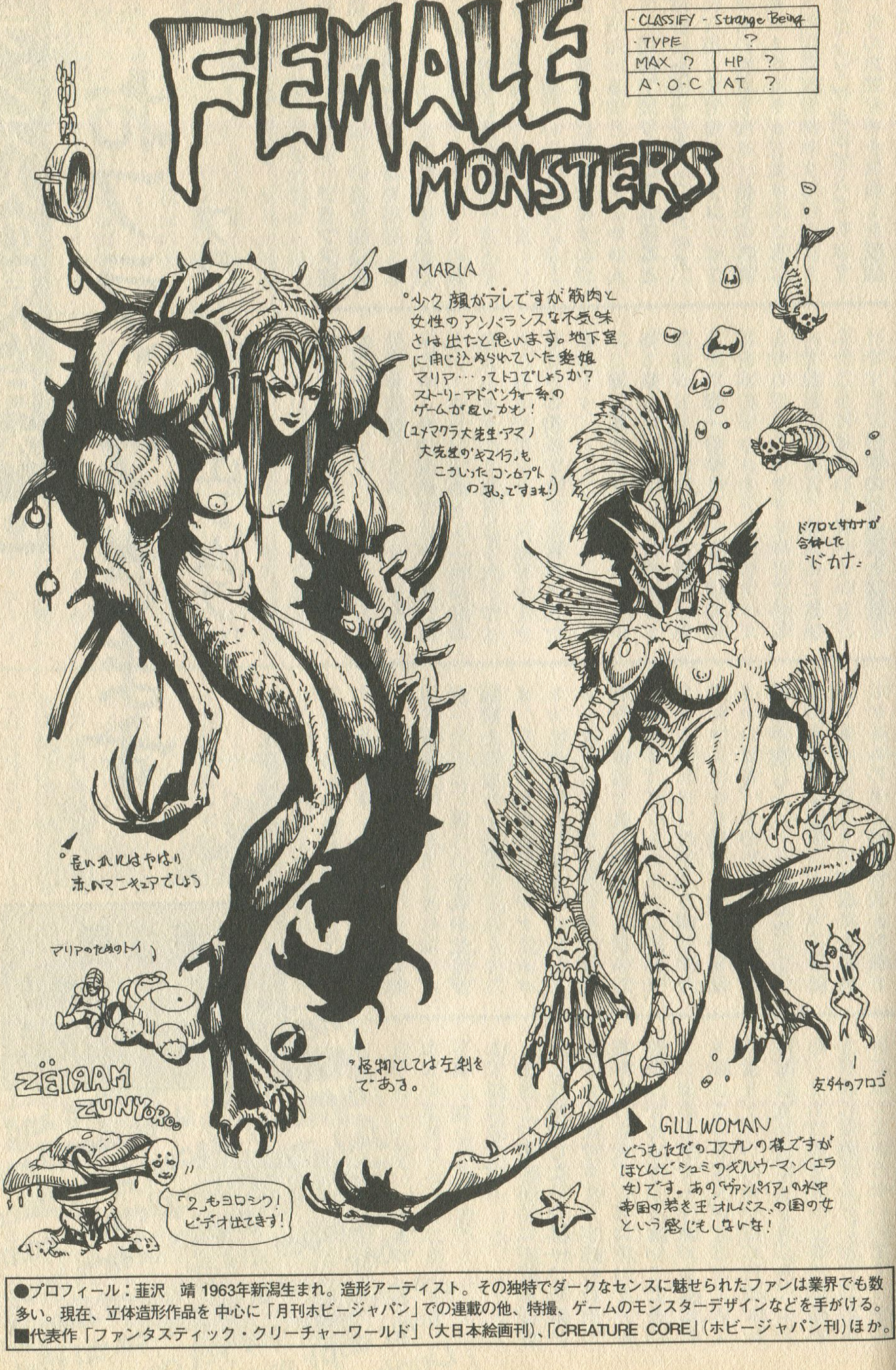
さて、今回は、そろそろかな？の「女性型モンスター」についてです。彼女達の登場は、古くは、ギリシャ神話や西欧の民話、近年では、各種RPG等に見受けられます。その登場頻度は♂モンスターに比べると非常に少ないので、かえって印象的で記憶に残るものと思います。

例えば、ギリシャ神話のメデューサ、羽根を持つハーピーやセイレーン。魔女系の怖いおネエ様方、その美貌で男の性エキスを吸い取るサッキュバス。日本の雪女（幽霊系は別）や、ウワサの生んだ口裂け女などがいます。

これらの女性モンスターに、我々男子が興味深くも恐怖を抱くのは、「ウィザードリィ」シリーズでも登場の「サッキュバス」です。ビジュアル的にも(顔・体型）キャラクター的にも(性格・声)恐ろしげであるメデューサなどに比べ、このサッキュバスは顔・体型・声・性格どれを取っても自分好みの姿で現れ、そして男は誘惑されるがまま自らの性エネルギーを徐々に奪われてしまう訳です。どうです？　この現実的な怖さ！　メデューサの様な方だと、見た瞬間に「怪物だ！　倒さねば！」と自己防衛アラートの作動なのですが、サッキュバスだと本能直撃でアラートどころか、種族保存システムが作動して、体の一部が変化し、攻撃準備が整うにすぎないのですから。我々男子の下心を直撃するサッキュバスは、本当の怖さを持っていると言えます。どうせ殺されるなら、メデューサに石にされるより、サッキュバスの方がいいと、あなたも思ったに違いない!!

ゲーム用のモンスターデザインの場合、性格づけなどがシナリオ内でなされていない様な女性型モンスターは、その特徴を少なくとも何処かに残しているものがより怖くて良いと思います。私も手伝わせていただいた雨宮慶太監督の「ゼイラム」も、その頭部におさめられた公家風の女性型の面が本体であったり、最終形態では女性の乳房が取り込まれていたりと、性別の記述は無いにしろ、女性の特徴が巧みにデザインされていると思います。

で、今回の物は、女性には不釣り合いな屈強な筋肉と女性的な特徴を併せ持つ事で不気味さを狙った物を1点、女性的な体型に髪の毛の色を変えたり裸体に模様を付け加えただけの物は巷に氾濫（私は大好きですけど）し過ぎていると思えたので、もう1つは、私個人の趣味的な物ですが、米国のユニヴァーサルモンスター(フランケン・ドラキュラ・狼男・ミイラ男・半魚人）の中で近年のリメイク物に女性型が見受けられない物を選んでみました。フランケンには花嫁や、「フランケン・フッカー」なる娼婦のフランケンのリメイクがあります(個人的に大好きなんっス!!)。ドラキュラも昔のルゴシ版から女性吸血鬼は登場してますし、近年では「ヴァンパイア・キッス」「イノセント・ヴラッド」等は女性吸血鬼物です。狼男も「ハウリング3」で女性が、ミイラは特にないですが、アメリカのSCREAM・QUEENS誌等で怪奇女優のおネエ様方が裸体に心細げに包帯を巻いている写真はよく見ます。そこで半魚人の女性版でしょうか。半魚人→女性とくると→人魚となるのでしょうが、しなやかさで選びました。ジャ!!



●プロフィール：韮沢　靖 1963年新潟生まれ。造形アーティスト。その独特でダークなセンスに魅せられたファンは業界でも数多い。現在、立体造形作品を 中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
■代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)ほか。

フランス人の見た日本●

おフランスざます

フランソワ・エレムラン

第3回
日本のゲーム雑誌
欧州のゲーム雑誌

最近フランスでは、**フランス任天堂**がソフトウェアの著作権侵害に対する取り締まり策を開始しました。時を同じくして**ゲームのコピー機**や海賊版ゲームソフトの販売業者が警察に逮捕され、今もその多くが服役中です。

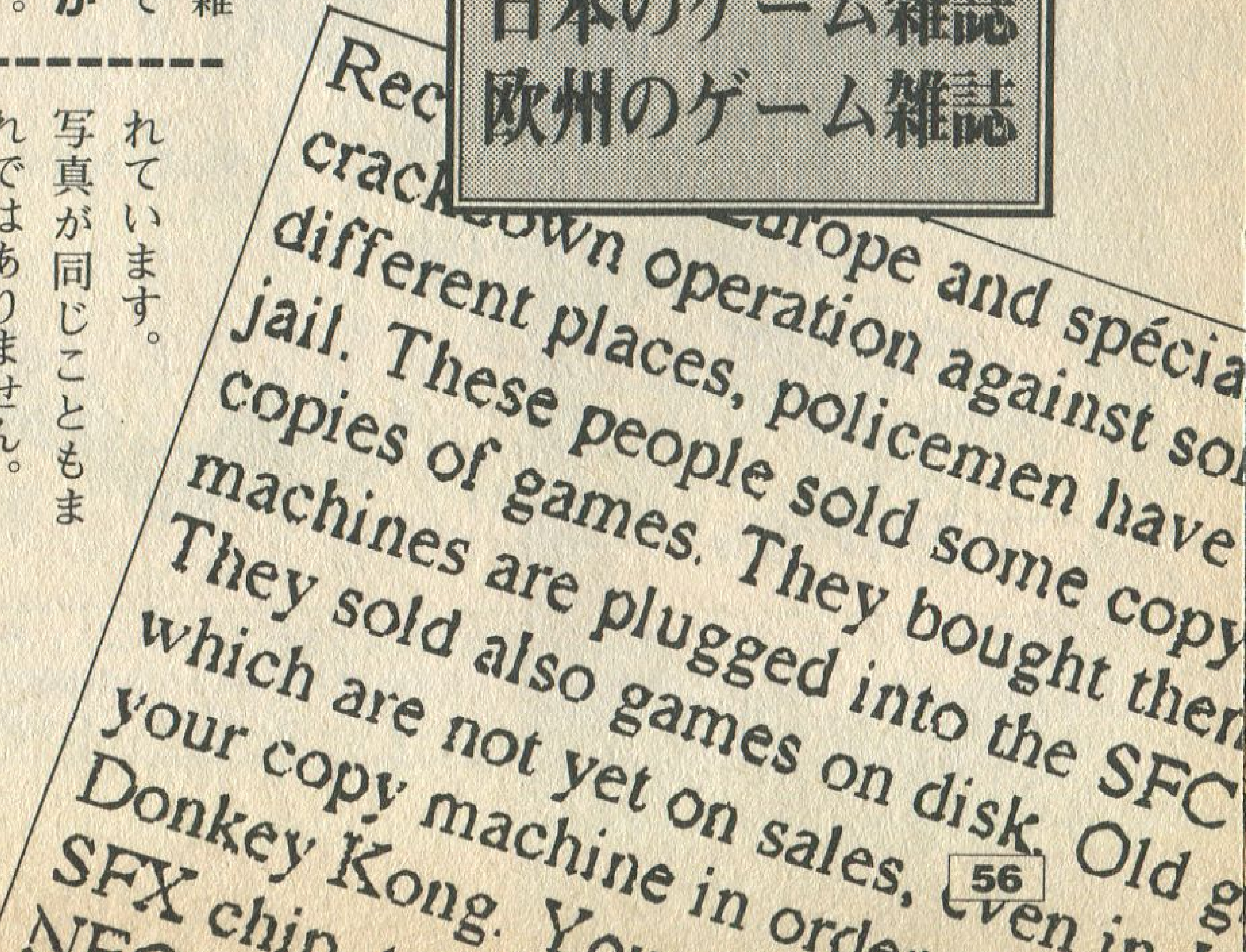
ところが面白いことに、フランスゲーム業界では海賊版業者の存在が周知の事実だったにもかかわらず、**雑誌で取り上げられることがなかったのです。**というのも、雑誌で取り上げることでユーザーが業者の存在を知り、結果的に海賊版マーケットが拡大することになれば、任天堂やセガなどのゲームメーカーが激怒するでしょうし、その結果記事を掲載した**雑誌社に広告が来なくなることを恐れたのです。**

いささか逆説的ですが、私にはこの一件が日本のゲーム出版社の現状とダブって見えました。つまり、日本ではメーカーとジャーナリストの関係が欧州と極めて異なるのです。

「海賊版ソフト」の件は、私が知る限りでは、フランスのゲーム雑誌が日本的に「お上の意向を恐れた」**唯一のケース**です。別に私は日本のジャーナリストのすべてを知り尽くしてケチをつけているのではありません。個人的に体験したことに基づいて書いているだけですし、**日本の報道陣と雑誌**とではきっと**大きな差**があるものと思います。

しかし、私が来日してゲーム雑誌の編集部を訪れるようになって驚いたのは、彼らの**仕事の仕方が西欧とあまりに違う**ことでした。まったくすべての情報がゲームメーカーから来るのです。なにしろメーカーはサンプルROMや設定資料を広告と共に出版社に提供しているのです。しかも大抵の場合、ジャーナリストは原稿を掲載する前にメーカーに見せて内容の確認をとります。そのため、**すべての雑誌が同じ**ように見えるのです。どの雑誌でもめくって見て下さい。違う雑誌でも、同月号なら同じゲームの全く同じ情報が掲載されています。写真が同じこともまれではありません。

もう一つ言えるのは、記事で**ゲームを批判したものは一つもない**ということです。日本流に行間に意味を含ませて、実はそのゲームの出来があまり良くないことを読者に読みとらせる手法があることも知っています（例えば多くの文字量をゲームの良い点に割き、一行だけ悪い点を書くなど）。しかし、それではそのゲームの問題点を詳細に説明するといった真の批評にはつながらないのです。中に


Rec
crack
urope and spécia
wn operation against so
different places, policemen have
jail. These people sold some copy
copies of games. They bought them
machines are plugged into the SFC
They sold also games on disk. Old g
which are not yet on sales, even in J
your copy machine in order
Donkey Kong. You
SFX chip

はクロスレビューなど意見や評点を掲載している雑誌もありますが、**内容が浅く**興味を引かれるものではありません（総合的な評点を一行で述べてあるだけで、画像や面白味、音響効果などについては何も触れていません）。しかも、その点数がゲームを扱った記事と同じページに載っているのではないので、低い評点の影響が記事ほどの重みを持っていないのです。せめて評点が同じページに載っていれば、ずいぶんと重みが違うでしょうに。

ヨーロッパでは事情が異なります。何も欧州ではすべてが良くて、メーカーから何の圧力もないと言っているのではありません。ただ、**報道の独立がとても大切**だと述べているだけなのです。ゲーム記事の材料に関していえば、メーカーから来るのはわずか3割程度です。ジャーナリストは自分の手で情報を掴むのです（ゲームショップやプログラマーから直接情報を得ています）。設定資料をメーカーから貰うなどということは、まったく考えられません（その背景には、報道の場合には、著作権保有者の許可なしに、誰からの、どんな種類の書類でも使用して良いというヨーロッパと日本の著作権法の相違がありますが）。そして肝心な点は、詳細にわたる評点があるということです。一言でいえば、ヨーロッパのジャーナリストは、日本よりゲームメーカーから独立しているということなのです。私が日本で得た感触では、ゲームジャーナリストが読者よりもゲームメーカーに関心があるということです。時折、ある種の**日本のジャーナリストにとっては、お客様は読者ではなくてゲームメーカー**なのだと思ってしまうことすらあります！

彼らは、ある種の特権意識をもって、ゲームメーカーを喜ばす記事を書いています。ヨーロッパでは全く逆です。ジャーナリストは、どれがクソゲーだとか、値段が高すぎる、操作性が悪いなどを、何のためらいもなく書きます。

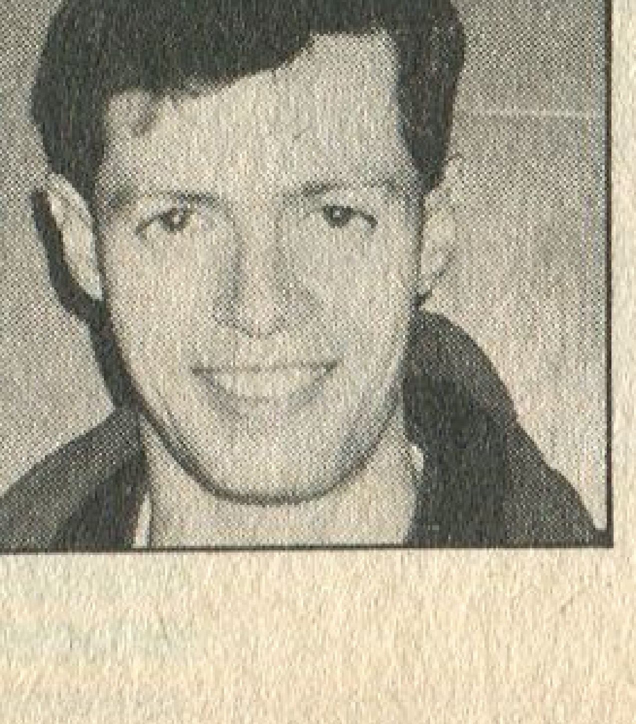
つまり、日本のゲームメーカーはジャーナリストに対して非常に強い、非常に強力なコントロール力を持っているのです。日本のジャーナリストは、**ゲームメーカーとの不平等な関係**の下で、ある種の被害者になっていると言っていいのではないでしょうか。ただし、その納得ずくの被害者ですが！　そのような被害者になることは、極めて気持ちの良いものです。情報が直接出版社に送られてくるし、情報を追い求める必要はないのです。書かなければならないストーリーすら、直接発売元から送られてくるのです。記事が掲載される前に周知の事実になっているのですから、何のリスクもありません。メーカーとも良い関係を保てます。誰もがすさまじい程に対立や論議を避ける。どの雑誌も同じ。**メーカーのパワーは大変なものです。ある種の神なのです。**そしてジャーナリストは、彼らを代弁する**僧侶であり下僕**なのです。

私は、これがゲーム・ジャーナリストだけのことでなく、他の多くの専門雑誌（自動車・コンピュータ等）も同じだと考えています。これは日本のジャーナリズムの風土なのでしょうか？　これには主に三つの理由があると思います。第一は、日本社会の**ピラミッド組織構造**。第二は、どの人もどの会社も、グループや系列などの組織に属しているため、おそらくジャーナリスト個人や仕事にも**強大な統制力**が及ぶのを容易にしているのです。西欧と違い、他の人や会社の勢力範囲を越えて戦うことがないのです。第三の理由は、日本の**自由という概念が、西欧とは極めて異なる**点でしょう。もっともこの大きな内容を扱うには、今回の私の記事はあまりに微力すぎるのでしょうが。

訳者：角南有加

◯プロフィール◯◯◯◯◯◯◯

フランソワ・エレムラン　1965年生まれ。ソルボンヌ大学を始め数校で歴史学・芸術史を始めとした数種類の学位を習得。
現在フランスのビデオゲーム雑誌『コンソール＋』の日本特派員を務める傍ら、フランス・イギリス・ドイツなど欧州各国のコンピュータやビデオゲーム雑誌のフリーの記者の仕事などで多忙な毎日をおくっている。



マルチメディアへの［挑戦］3

パソコン市場が盛り上がっている。だが、ブームは本物か。パソコンが次世代機に勝てない理由を一挙に検証する。

パソコンが次世代ゲーム機に勝てないこれだけの理由

文＝佐野あきら
Akira Sano

次世代ゲーム機の予想以上の高性能さ

次世代機の本命、セガサターンとソニープレイステーションがついに発売された。その性能は予想をはるかに上回るもので、セガとソニーの「本気」を思い知らせてくれるものだった。創刊号で書いたぼくの予想でもあきらかに低く見積もりすぎの部分があった。まさか640×480ドット、最大1677万色、PCM音源24Ch以上などというとんでもないスペックが出てくるとは思わなかったのだ。

この数字の凄さを表す良い例がある。マルチメディアパソコンの標準であるMPC2規格（注）によれば、いわゆるマルチメディアパソコンの条件は、

- ●CPUがi486／25MHz以上
- ●640×480ドット、65538色以上
- ●サンプリング周波数44.1KHzのPCM音源8Ch以上
- ●倍速CD-ROM搭載
- ●4メガバイト（32メガビット）以上の内部メモリ

などとなっている。プレイステーションもサターンも基本的な部分ではほとんど文句なしでこの規格を通るのだ。つまり次世代ゲーム機はパソコン業界に対して「俺たちマルチメディアマシン！」と胸を張って言えるわけだ。一方パソコンも負けてはいない。オフィスをいいかげん埋め尽くした後は家庭市場がターゲットだとばかりに「ホームパソコン」「家庭でマルチメディア」と派手な宣伝合戦を繰り広げている。

そのかいあってか、確かにパソコンはよく売れている。昨年は販売台数が過去最高の300万台を突破したともいわれており、しかも個人で購入する割合が増えているという。

「ゲーム機は所詮ゲーム機、マルチメディアの主役はあくまでホームパソコンに在り！」年々高機能低価格化が進むパソコン市場に、いずれゲーム機は飲み込まれて消えてしまうだろう、という強気のシナリオを描くパソコンメーカーは多い。

はたしてマルチメディアスターの栄冠を射止めるのは次世代ゲーム機なのか、それともホームパソコンか？　まだスタート直後の時点でえらそうなことを言うのもなんなのだが、ホームユースという視点に立った場合、あえてぼくは「パソコン旗色悪し！」と主張する。

以下、パソコンのアキレス腱となる部分をひとつずつ検証していこう。ぼく自身パソコ

ンユーザーなだけに、これらの不安はひとごとではないのだ。

マルチメディアパソコンの「嘘」

いま巷にあふれているマルチメディアパソコンの大部分は、実は安価なエントリーマシンにCD-ROMとPCM音源をくっつけただけの代物だ。マルチメディアという言葉に淡い夢を抱いて一体型パソコンなどを買った人は一ヵ月もしないうちに過酷な現実を思い知らされる羽目になる。前出のMPC2規格自体が実は大甘の規格で、いまどきこの規格を通らないデスクトップパソコンはほとんど見当たらないのが現実だ。

実際、PC98キャンビーやWOODYがマルチメディアを標榜するのはパワーマックユーザーあたりにしてみれば噴飯ものもいいところで、まるで学生プロレスを真剣な格闘技だと言われているようなものだ。この両者にはおもしろいことに「とにかく圧倒的に基礎体力不足」という共通点がある。

では現在のパソコンの「基礎体力」がどれくらいのものか見てみよう。320×200ドット、1秒あたり30コマ、フルカラーという条件で動画取り込みをおこなった場合、1分程のデータで約400メガバイトという膨大な量になる。もちろんこんな数字では話にならないのでデータ圧縮をかけるのだが、それでも1分あたり20メガバイト以上のデータを食うことは覚悟しなくてはならないだろう。普通、パソコンのハードディスクの容量は240から500メガバイト（最近は1ギガ装着という強者も増えたが）といったところなので、ものの十数分も取り込んだだけでン万円のハードディスクがパンクする計算になる。

このほかにもメモリの増設やらビデオキャプチャーボードやらMIDI音源やら、パソコンでのマルチメディアにはとにかくお金がかかる。プロレスの基礎体力は肉体をいじめぬくことで身につくが、マルチメディアの基礎体力はお財布をいじめぬかないと手に入らないのである。

つまり本格的にマルチメディアが家庭に入り込むにはコストの点から見てもまだまだ時間がかかるのだ。ゲーム機もパソコンも、今はまだよちよち歩きをはじめたばかりのレベルである。


テレビ一体型パソコン

家電ルートでも拡販

松下やアイワ　量販店や系列店活用

松下電器産業やアイワなど家電メーカー各社が、テレビチューナーやスピーカーを組み込んだテレビ一体型パソコンの拡販に本腰を入れ始めた。テレビやゲームなど多彩な機能を装備したパソコンを家電製品の一部と位置付け、パソコン専門店だけでなく、家電量販店や系列の家電店など「家電ルート」での販売を強化している。テレビ一体型は日本アイ・ビー・エムやNECなどパソコン専業メーカーも新製品を投入、激戦の様相だが、それぞれ商品の特長を前面に押し立てて売り込みに懸命だ。

'94年12月9日の日本経済新聞より。確かにパソコンは売れているのだが…。

世間が思っているほどパソコンが性能的にアドバンテージを確保しているわけではないのだ。

さらばパソコンゲーム

パソコンゲームは、もう後がない。ここ半年ほどのあいだでゲームをとりまく環境は大きく変化している。この変化はPC98用を筆頭とするDOSベースのゲームの大半を歴史のなかに置き去りにしてしまうだろう。

マイクロソフトはウインドウズ上でグラフィック開発をおこなうツールソフト「WinG」を発表、ウインドウズ版「DOOM」のデモをおこなって話題を呼んだ。ところがゲーム系ソフトハウスの反応はいまひとつ芳しくなかった。彼らは苦労して整備してきたDOS開発環境を放棄したくないのだ。しかしWindows95が発表されようという当節、いつまでもDOS環境にとどまり続けることは座して死を待つことを意味している。ウインドウズしか扱えないユーザーは着実に増えており、ゲームをするときだけわざわざDOSに戻していちいちファイル名を打ち込んだりすることに強いストレスを感じているのだ。

ソフトハウスがWinGを嫌う理由はもうひとつある。ウインドウズ上でのアプリケーションは膨大なサイズになるため、経営的に

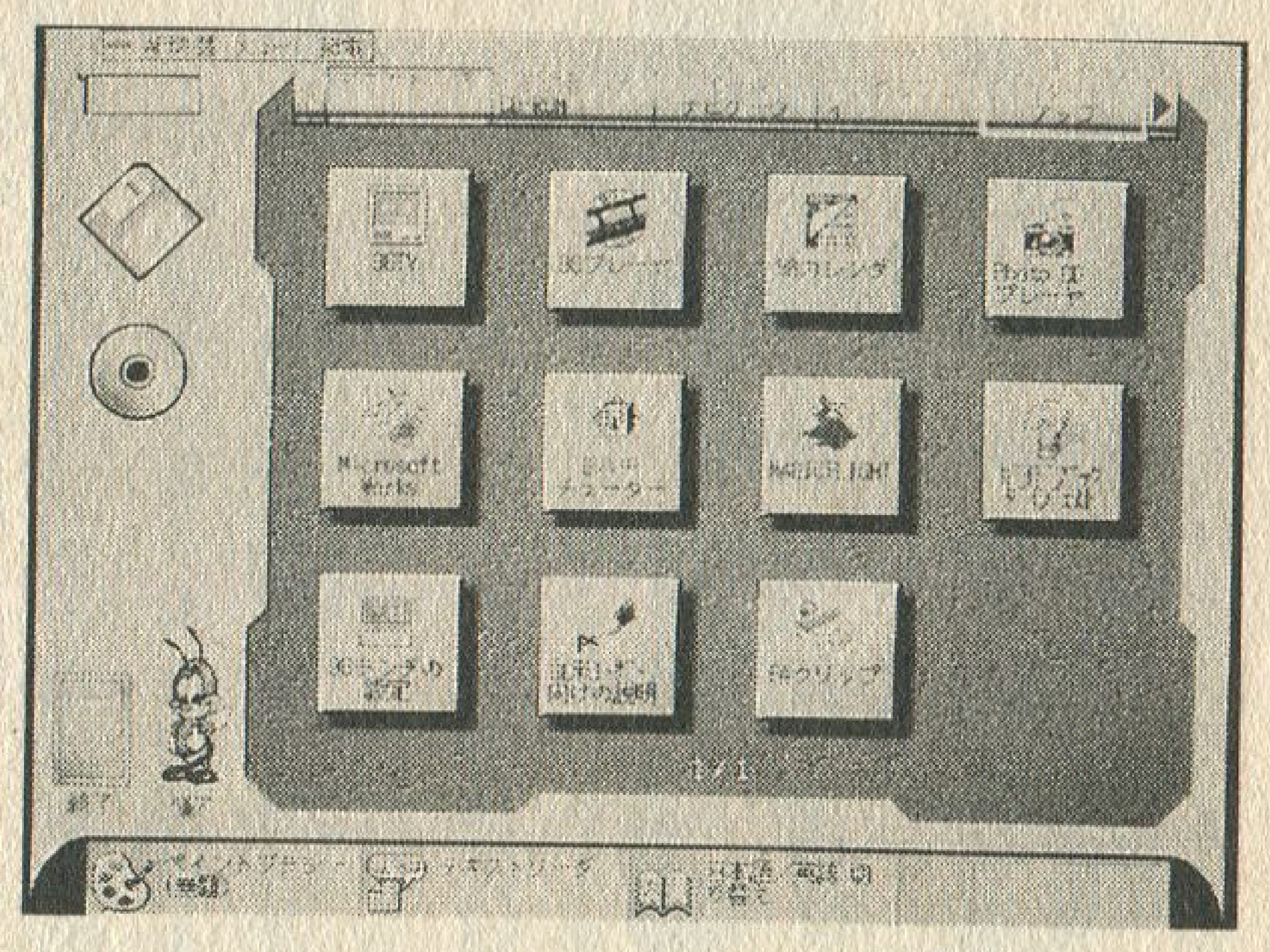
(注) MPC規格：1989年にマイクロソフト、AT&T、タンディなどがまとめたマルチメディアパソコンの業界標準規格。現在の主流は本文にもあるMPCレベル2。

も技術的にも実力のある会社しか生き残れない恐れがあるのだ。そうなれば倒産やら買収やら引き抜きやらがソフト業界をひっかきまわすこととなり、この世界はかつてない混乱期を迎えるだろう。

ソフトハウスの躊躇が1年、その後の混乱と業界再編が3年で終わると見ても、その間に次世代ゲーム機が取り戻しようがないほどの技術的、人材的、シェア的な差をつけることは充分に考えられる。何といっても次世代機は開発環境が格段に向上した。専用の開発機器上でアセンブラで組んでいたのが、安価なDOS/V機上でCコンパイラを使って開発できるようになったのだ。開発環境の移行に四苦八苦しているパソコンゲームから見れば極楽のような環境である。

先行きを占う手近な指標として、プレイステーションとサターンに移植が決定した「ときめきメモリアル」には注目しておいた方がいい。「ときメモ」のようにアニメ絵を使った細かなグラフィックやキャラクタの魅力で見せるゲームは（いやまあつまりぶっちゃけた話美少女ゲームということなのだが）日本国内で唯一パソコンがゲーム専用機に対して優位を保っていたジャンルだからだ。この分野で次世代機がパソコンを大きく上回るパフォーマンスを発揮するようなことがあれば、そのときDOSゲームの歴史は終わりを迎える。もっともすでに発売されている「MYST」や「A.Ⅳ.」の画面をみる限り、その可能性はかなり高い。

これは想像以上に大きな問題だ。なぜならゲーム的なグラフィックセンスは、マルチメディアが家庭に入り込んだ場合、最も利用者が評価しやすく、売れ行きに影響を与える部分だからだ。



GUI化されたNEC98キャンビーのメニュー画面。

GUIを制するものが情報家電を制する

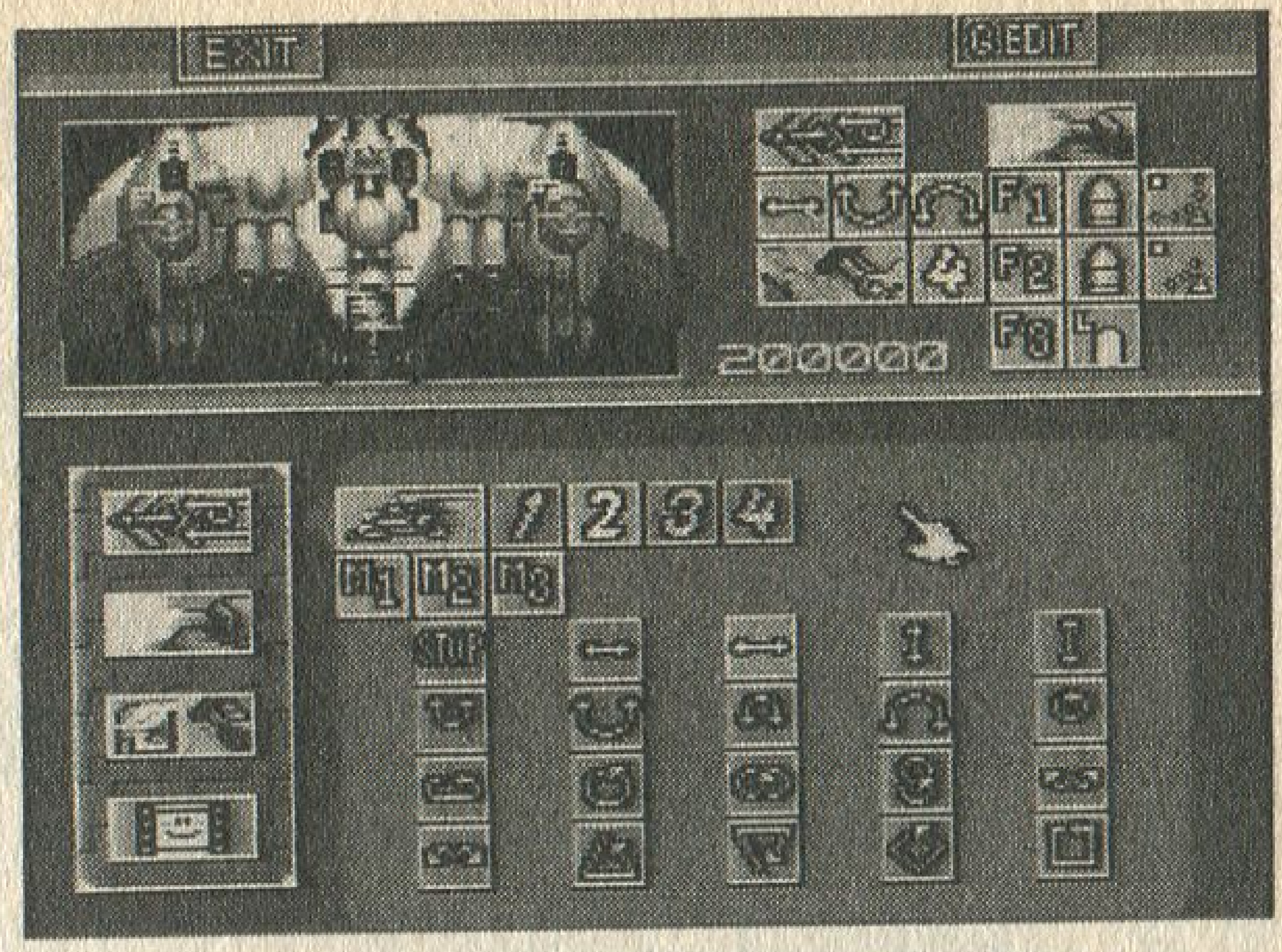
マルチメディア化する情報機器において、あらゆるソフトウェアのユーザーインターフェースはどんどんゲーム的になっていく。98ランチなどのランチャーソフトがそのいい例だ。98ランチとはPC98キャンビーに搭載されている簡易メニューソフトで、ウインドウズの上にかぶさるような構造になっている（もっともウインドウズ自体DOSの上にかぶさっているわけで、こういうのをソフトウェアの階層化などと言う）。主なプログラムは名前が記された名札のような四角で表示され、使いたくなったらマウスで該当する四角をクリックするだけでソフトが立ち上がる。ゲームでいえばストⅡでキャラクターをセレクトするときの画面を想像してほしい。

こういったインターフェースはグラフィカル・ユーザー・インターフェースと呼ばれ、GUIと略記する。キーボードからわけのわからないコマンドを次々と打ち込んでいくコマンドライン・インターフェースはもはや確実に過去の遺物となりつつあるのだ。

GUI化の傾向はパソコンのOSに留まらない。大手パソコン通信ネットワークのPC-VANはメニュー画面を全面的にGUI化して使い勝手を大いに向上させた。もう一方の大手、ニフティサーブも今年中にGUI通信を実施する予定だ。また、先頃アメリカで発表されたビジネス用携帯端末「マジックリンク」は画期的なGUIで業界の話題を独占していた。これらのGUIの特徴は画面にひとつの街を仮想し、様々な機能が建築物として表現される点だ。たとえば通信がしたければ郵便局へ行く、オンラインショッピングがしたければデパートへといった具合だ。なんとなくドラクエでアイテムを求めて街をうろついているみたいな感じだ。

時代の流れはあきらかで、もはやハードウェ

マルチメディアへの挑戦



SFC「デザエモン」(アテナ)より。GUIの一例。

アの処理速度やOSの機能が情報機器の性能評価を決める時代は終わったのだ。これからの評価基準は、どれだけ使い易いマシンか、わかりやすくて簡単なヒューマン・インターフェースを提供できるかがカギとなる。そうでなければ家電製品として家庭に入ることはできない。

パソコンがようやく気付きはじめたこれらの問題に、ゲーム機は10年も前から取り組んできた。なんといってもゲーム機の場合、子供がパッと見て理解できるインターフェースにしなければ誰もゲームをやってくれないのだから、デザインする方は必死である。厳しい制約のもとでキャラクターやグラフィックや音楽などありとあらゆる手段を駆使して、楽しく、おもしろく、簡単なインターフェースを練り上げていったゲーム業界のノウハウが、マルチメディア時代になって大きく花開こうとしているのだ。

ゲームユースとしてのパソコンの未来

ぼくはゲームマシンとしてのパソコンという考えにこだわりすぎなのかも知れない。しかし現にゲーム機は爆発的に家庭に普及している。発売1週間で10万台を売りつくすなどというのはパソコンにはできない芸当だ。

そういった意味で、パソコンがゲーム資産を軽視しているかのような現状にぼくは不満と不安を感じるのだ（たとえばPC-9821の主力モデルであるXシリーズにはFM音源が内蔵されていない）。

対する次世代ゲーム機は、ほんのわずかのカスタマイズでパソコンの代替品となる可能性を秘めている。

カタログによればサターンのオプションには専用キーボードとフロッピーディスクドライブがある。これらと簡易プリンタ、ワープロCD-ROMを組み合わせれば、年賀状用の簡易ワープロのできあがりだ（別にソニーや松下が出してもかまわないが）。このキットが最初からプリントゴッコに対応しており、「ふっかつのじゅもん」のように多少手間はくうがキーボードなしでも入力できる工夫がなされ、複数の行書体と住所録やスケジュール管理程度のデータベース機能を持ち、大抵のワープロ専用機およびMS-DOSと文書データの互換性を保つとしたらどうだろう。価格を抑えるため、ソフトウェアは有名シェアウェアを流用するかもしれない。質感はチープで必要最低限の機能しかもっていない。それでも充分実用に足るし、本体とのつりあいを考えて2万円以内で販売できれば爆発的に普及しそうだ。

こうなると20万円以上出して個人でパソコンを買うのはよほどの物好きかマニアしかいなくなる。そしてゲーム機は家庭用マルチメディアの主役となり、パソコンは永久にオフィスユースにとどまることになる。

このシナリオは、いまから20年ほど昔に起こった映画産業とテレビ産業の衝突を思い起こさせる。多くのスターを擁し絶頂期にあった映画界と、俗悪で幼稚といわれたテレビ界がその後どうなっていったかぼくたちはよく知っている。パソコン業界が映画業界の轍を踏むようなことになればホームユースのソフト資産はすべて次世代機のものとなり、パソコンゲームは映画同様ポルノグラフィだけが細々と生き延びつづけるのだろう。まてよ、このシフトはひょっとしたら既に始まっているのかもしれないぞ。

プロフィール

佐野あきら(さの・あきら) 1964年生まれ。某中堅ソフトハウスの営業マン。生活苦のためやむなく原稿を書いている（涙）。ゲームというメディアの持つ可能性やおもしろさは認めているが自分ではあまりゲームをやらない。ゲームよりおもしろいモノは世の中にいっぱいあるもんね。

ゲームソフトの価格は、なぜこんなに違うのか？

取材・文　プロスペック　市川 和久

定価1万円以上も珍しくないスーパーファミコン（SFC）ソフト。対して次世代機（特にプレイステーション）ソフトの定価は5800円〜6800円。ところが、ショップでの店頭価格を見ると、逆にSFCソフトの方が安い、といった現象が見られる。この矛盾を検証してみた。

？ピンからキリまである店頭価格

左の表を見てほしい。今や、ゲームソフトは2〜3割引きで販売するのが当たり前の時代。9800円のソフトが、安いところでは6000円前後で売っている。ものによっては発売日から1週間もしないうちに、3000円台にまで下がることもある。ソフトの媒体がROMカセットであろうが、CD-ROMであろうが、変わらなかった。

ところが、プレイステーション（以下PS）が登場し、その様相が変化し始めている。PSのソフトは、値引きがまったくと言っていいほどない。定価のまま販売されているのだ。つまり現在のソフト販売方法は、PSのような「定価は安いが、値引きのないソフト」と、SFCに代表される「定価は高いが値引きがあるソフト」の2つのパターンに分かれている。

これは従来の「玩具流通システム」と、ソニーが打ち出した「直接配送システム」の違いがこの販売方法の差を生み出したといえる。

前者の方法だと、割引率が高すぎる場合、メーカー・問屋そして小売店が赤字になる場合が多い。在庫を余らせたくない問屋が、信じられないほどの卸値で小売店に卸す。小売店でも、それに合わせて店頭価格を下げる。それでも売れないソフトは、ワゴンセールで二束三文になるのだ。業界のことを考えると、正常な価格で販売するべきなのだが、では正常な価格とはいったいどれくらいなのか？

たとえば定価は、原価（そのソフトを作るのにかかる費用）に左右される。しかし、ROMカセットとCD-ROMでは原価（特に製造費）が大きく違うのだ。ではメーカーは、ソフトの定価をどのような方法で決定しているのだろうか？

タイトル	定価	※店頭価格
リッジレーサー（PS）	5,800円	5,800円
闘神伝（PS）	5,800円	5,800円
バーチャファイター（サターン）	8,800円	6,900円
スーパードンキーコング（SFC）	9,800円	6,900円
かまいたちの夜（SFC）	10,800円	6,800円
ドラゴンボールZⅡ（SFC）	9,800円	3,980円

表1　※「店頭価格」は都内量販店の平均価格を編集部が独自に算出したものです。

？ROMカセットとCD-ROMの価格差

ソフトの定価を決定する原価は、大きく分けて開発費（ソフトを創る費用・人件費などを含む）・製造費（工場でカセットやCDを作る費用）・宣伝費の3つがある。製造費に関していえばROMカセットの場合、メガ数が多くなったり特殊なチップ（SRAM等）を積めば、それだけ製造費が上がる。CD-ROMの場合、ゲームの規模（容量）に関係なく費用は一律。しかもROMカセットと比べて驚異的に安い。プレス（生産）に時間がかからないから、再販も短期間で行なえるというメリットもある。

表2では、開発費用は一律5000万円と考えた。開発費にはア

ニメなどのキャラクターを使用した場合、原作者に払うロイヤリティ(印税)がプラスされる。だからキャラゲーというのは総じて値段が高いのだ。宣伝費についてここでは、機種に関係なく総コストの約5%とした。こうして見ると、カセットとCDでは、『製造費』にかなりの差があることがわかる。表中の『採算価格』とは損もしない得もしない値段のことだが、倍近い価格差が見て取れる。同じゲームを作ってもこんなにも差が出てくるのだ。これが、ROMカセットとCD-ROMの価格の差を生み出している。時代がCD-ROMに移ろうとしている大きな理由は大容量と製造コストにあると言えるのだ。

SFC(16M+SRAM)	
出荷(制作)	50,000 本
※製造単価	約 3,900 円
開発費	5,000 万円
宣伝費(5%)	1,200 万円
合 計	2億5,700万円
1本あたりのコスト	5,140 円
※問屋卸率	約 55%
5,140円÷55%＝ 採算価格	9,345 円

プレイステーション	
出荷(制作)	50,000 本
※製造単価	約 900 円
開発費	5,000 万円
宣伝費(5%)	500 万円
合 計	1億円
1本あたりのコスト	2,000 円
※ソニーへの卸率	約 54%
2,000円÷54%＝ 採算価格	3,704 円

表2　機種による制作費の違い ※印の数値は編集部推定です。

? あまりに危険な現在の安売り状況

大まかではあるが、以上のようなソフト制作費用を考えると、ROMカセットの定価が高くなるのはある部分仕方のないことではある。が、実際にソフトを購入する立場になって考えれば、一本あたりの現在の価格はあまりに高すぎる。現在のゲーム市場は、2～3割引きが当たり前、という事実があってなんとか成り立っているのではないだろうか。

この過剰な値引き状況は決していい状況とはいえない。今や、ユーザーは『発売日からちょっと待てば必ず値段が下がる』ことを知っている。現実に値段が下がるまで買い控えする人が多いのだ。その結果、値段を下げざるを得ない状況になる。利益の出る値段でソフトが売れないということは、次のソフトを開発したり、仕入れたりする資金ができないということになる。ひいてはゲームメーカーの経営悪化、ゲーム業界の衰退にもつながる。利益が出る程度の値引き、というのが理想的ではあるが、供給量を調節しない限り、現在の玩具流通システムでは歯止めが効かない状況なのだ。

? 定価でソフトを買うという認識

『安くなるまで待つ』という暗黙の常識に一石を投じたのが、ソニーの流通だ。ほどんどの店が定価か、もしくは1割程度の値引きで販売されている。なぜプレイステーションのソフトは値段が下がらないのか、という疑問もよく聞く。これは、採算価格を割るような値引きはしない、という意志が働いてメーカーサイドが過剰供給をしないようにしているからと言える。つまり、PSの定価維持のシステムの本質は『安く作るが、ニーズに合った数しか作らない』なのだ。『定価でソフトを買う時代』への挑戦である。こうなると、どんなクソゲーでもすごく安い値段であれば売れる、という図式は崩れる。とても商品とはいえないようなものは、発売することさえできなくなるだろう。

現在ではソニーの流通システムは、ほぼ正常に機能してはいるが、この先どんな状況がきてもこのシステムを崩さない企業側の努力と、ユーザーの購入意識の変化が大切なことと言えそうである。

なにわゲーム通信

関西のコンピュータゲーム事情

おらおらおら、関西もんをナメとったらあかんでぇ～ なんやかんやと、ややこしいゲーム業界を一刀両断！ 阪神大震災復興パワーで、ゲームを考えていきまっせ

●プロフィール

田村修二（たむら・しゅうじ）

1965年生まれ。ライターとCGデザイン、プランナーで生活。SFC、サターンのゲーム制作に参加している。関西ローカル情報誌の数誌にゲーム原稿を寄稿中。

演劇とマルチメディアの単行本を年内に出版予定。

関西だから やっぱ大変やねん？

ホンマ何をやっとんねん、ゲーム業界は…。次から次へと次世代ゲーム機とやらを出して、ビンボー人（オレや、オレ）は買うの大変やんか。いやいや、ぎょーさんゲームが出るし時代の流れについていけへん（ゲームを辞めちゃった多くの知人の証言）。てなわけで、そんなゲーム業界（産業といったほうがいいかも）をなにわ流の視点で、スパッと天覇封神斬！

とはいえ、最初に関西のコンピュータゲーム事情を探らなければあかん。まずは、関西在住のゲームメーカーさんから。もしかして任天堂が近所やと、なにかと苦労が多かったりするかもしれへんし…。

「近いからちょっと来いとか言われることもないですしね。打ち合わせやパッケージなどの版下入稿は断然楽ですわ。でも、出版社とか東京でしょ。結局電話とファックスだけで、顔も見ないままですわ」とは、ヴィジットの加藤誠氏。関西ならではの悩みというと、

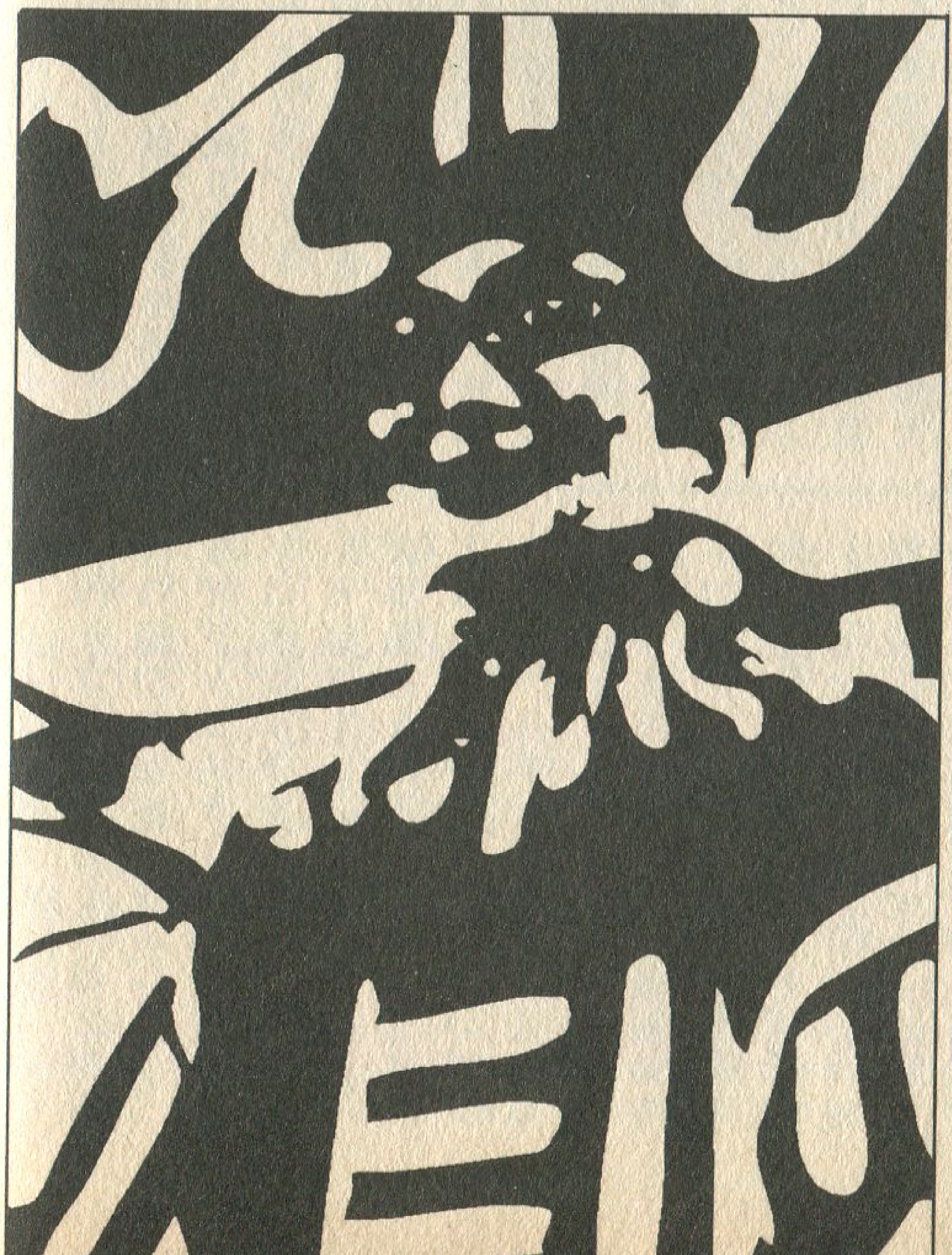


ヴィジット　加藤誠取締役副社長／『ザ・心理ゲーム2』でおなじみのメーカー。

マスコミへの対処関係だけちゃうか？　そういえば、カプコンもSNKも広報・宣伝が東京行ってもうたな。と思えば、データウエストの斎藤康仁氏がそんなことないとひと言。

「関西であることの長短を感じたことないですよ。宅配便だって全国どこでも明日着くわけだし。たまたま大阪に会社があったというだけで」

それなら、作るゲームがどうし



写真／野田昌伸

てもコテコテの関西風になってしまうとか、そんな悩みがあるかもしれへんと思ったけど、やっぱしゲーム制作はどこでやっても同じとのこと。そんななか、プレイステーションに参入してきたのが、ビジネス系ソフトを作っていたスカイ・シンク・システム。その代表取締役・大浦淳司氏は次のように語ってはる。

「ウチにはプログラマーと営業しか社員がいなかったんで、グラフィック担当などを入れないといけない。今はバイトで手伝ってもらってますけど、やっぱりタイプが違いますね。特にウチの場合は、定時15分前には出社してあいさつをするといった研修をしているんですけど、そういうことには無頓着というか、若干違和感ありますね」しかし、開発スタッフをバイトで雇うというのは結構珍しい。どのメーカーでも、引き抜かれないように守っている開発なのに。



データウエスト　斎藤康仁広報課長／DOS／V、タウンズ、メガCD等でおなじみのメーカー。

そういえばデータウエストは、CD-ROMドライブを積んだハードの制覇（カーナビゲーションも）ってな妙な目標持ってたし、取材してる横ではなぜか洗濯機が回っとるぞ、おい。

他にも「ウチのゲームはオモシロないよ」なんていうメーカーもあったし、あんた広報ちゃうん？と思ってしまったけど、こういうとこが関西的なんやろな。

やっぱがめついなにわのお客？

ほんじゃ、ゲームを販売してるお店の方は、どうなのか。関西の客って、なにかとややこしそう。それに、ゲームってのは関西の方が安いのかもしれへんけど。

「いや、東京の方が値崩れが早いんですよ。それにマニアックなゲームが関西ではあまり売れないんです。みんなが買うようなソフトをみんなが買うみたいな。ただイベントに何回も来るとか、プレゼントの応募に何通もハガキを出してくるとか。やっぱり関西の人はがめついのかもしれませんね」とは、ソフマップさんのコメント。だけど、この店でも値切ってくるお客さんが多いとか。「3本買うから1本つけて」という人もいるらしい。と思えば、オマケにヌードカレンダーをつけるお店とか、取材を申し込んだ瞬間に、なぜか突然何も言わずに電話を切ってしまうヤバそうなお店もあったりして、どっちもどっちか…。


就職難で話題を集めたスカイ・シンク・システムのシミュレーションゲーム『就職バトル』。参入したプレイステーションへの移植は考えてないとか。

また、関西の問屋さんは結構マジメでフェアな商売をしてるとか。二次問屋になるとムチャしているところが多いらしいけど、これも任天堂が近いからやろか。例えば、松下電器の製品って、やっぱし関西での値引き少ないしなぁ。

関西のゲーセンはやっぱしお得

今度はゲーセンの事情。『バーチャファイター2』や『デイトナUSA』みたいなゲームでもすべて20円とか、女性は3回までタダとか、ドリンクサービスなんていうところもあって、とにかくアーケードゲームはサービス精神がいっぱい。なんでも「高いと誰もしないし、それなら安くして、みんなに楽しんでもらったほうがええやろ」とのことだけど、果たして赤字じゃないんやろか。と思えばファミコン版『ダービースタリオン』や『ファミスタ』、新しいものではプレイステーションの『闘神伝』をゲーム筐体に入れているヤバそうなところもやっぱりアリ。これもサービス精神がなせるワザなんやろうけどね。



ル、その実態

ゲームスクールは本当に役に立つのか

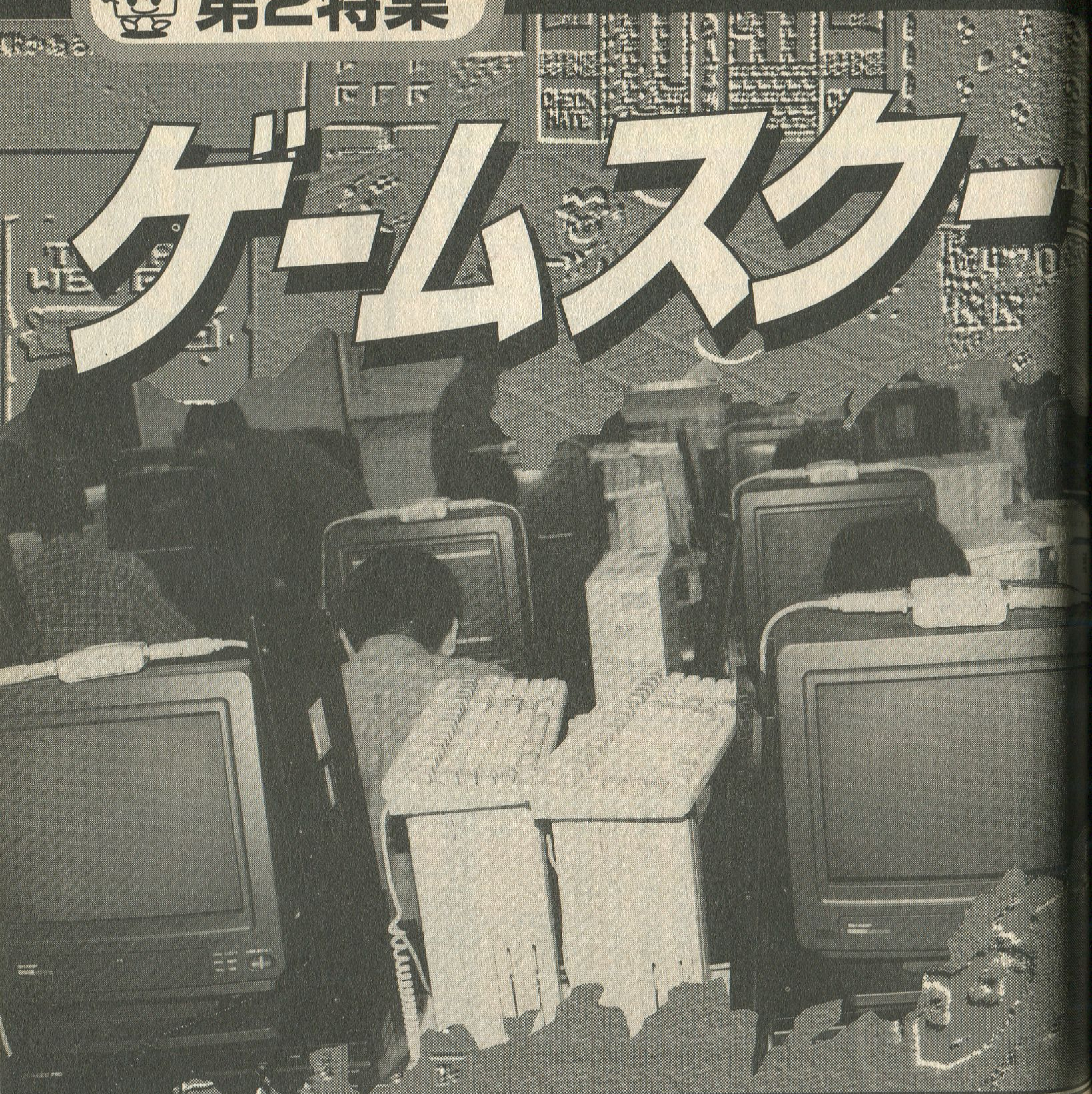
ゲーム制作を将来の夢に抱く若者が急増している。
その登竜門として最適といわれるゲームスクール。
しかし、その実態はほとんど知られていない。
ゲームスクールは本当に業界への入口となるのか？

通っても意味がない？ ただの商業主義？

ここ数年で、ゲームソフトを作ってみたい、とゲーム業界に就職を希望する若者が増えてきている。それと呼応するかのように、「ゲームスクール」と呼ばれる、ゲーム制作のノウハウを教える学校も増加。専門学校の1コースといった小規模のものも含めると、現在その数はおよそ50前後といわれて

第2特集

ゲームスクー



いる。各ゲーム雑誌にも毎号のように広告が掲載され、ゲームスクールに通いさえすれば、誰でもゲームクリエイターになれるかのようだ。

　しかしその一方で、社会全般のゲームスクールに対する評価は厳しい。「通っても意味がない」「商業主義」「金と時間のムダ」「ゲームスクール出身の一流ゲームデザイナーはいない」などと、実態がわからないためか、中には偏見まじりの声すらある。確かに才能勝負のこの業界、そうした意見も一理あるだろう。

　また、すでにスクール卒業生がゲーム業界の門を叩きはじめており、メーカーの中にはスクールの存在を疑問視する声もある。

　では、実際のところゲームスクールは役に立つのだろうか。立たないのだろうか。もし役に立たないのであれば、ゲームスクールとはいったい何なのだろうか。遊びか？　趣味の延長なのか？　その実態を追究してみた。

スクール側に本音で聞く
ゲームスクールが生まれたワケ

ゲームスクールはなぜ生まれたのか?

時代の流れか? 金儲けの為か? それともゲーム業界自体に問題が? その真意を聞く。



メーカー系から専門学校まで約50校が現存

次々とゲームスクールが設立された背景には、どんな事情があったのだろうか?

最初に開校したのが、90年4月に設立された『ヒューマンクリエイティブスクール』。同校では、その理由を次のように語っている。

「5年前のファミコン絶頂期、業界自体がこれからますます伸びていくと思われていた頃、自社の開発の人材が不足していたという状況がありました。そこで、開発に即戦力となる人材を育成するために、ゲーム制作の技術を教える私塾的なものを開こうとしていたんです。一方でメーカー各社からの人材のニーズもありました。そこで、人材育成の場を開設し、業界に貢献する目的で学校組織として始めたんです」(ヒューマンクリエイティブスクール広報)

この後堰を切ったようにゲームスクールが設立されていく。自社自体に開発部門を持たないエニックスもまたスクールを開設。「今や技術者を探してくるよりも養成しなければならない時代になった。そこでゲーム業界全体に優秀な人材を生み出していきたい。そうすることでエニックスにとっていい人材、エニックスと一緒に仕事してくれる人が出てくる。そういった理由で設立しました」(エニックスゲームスクール広報)。

やはり、人材不足の解消や人材育成といったことを第一の理由として上げている。

一方、既存の専門学校などがゲームコースを新設させるパターンも少なくない。「18歳人口が少なくなってきており、他の学校にはない特色を出したいと考えたのがひとつ。もうひとつは、今までプログラマー養成を目的に、給料計算や財務管理をする人材を育成してきたのですが、生徒が楽しんで、物事を総合的に学ぶ教育を展開したい。その手段としてたまたまゲームがあったということです」(東京コンピュータ専門学校広報)、「ゲーム関係のマーケットが広がってきた反面、クリエイトしていく人材が少ない。うちはもともとファッション関係の学校をやっていまして、そこで得た教育システムのノウハウを生かしてデジタルメディア業界のほうで即戦力

学校間で格差の進む
ゲームスクールの現状

ゲームアナリスト　平林久和

初めてゲームスクールができたのが90年の4月です。この頃、業界内でたくさんのゲームを作るために開発の人手が足りないという状況がありました。また、お金をかけて新入社員を採用しても、現場で全員が使えるわけではない。その時、学校でふるいにかけられた優秀な人材を採用していければ業界全体が得をする。それがゲームメーカーのスクール開校につながったと思います。

一方で、バブルが終わって景気が悪かったのが、一般企業のシステムエンジニアなんです。そのためコンピュータ系の専門学校が生徒を呼びにくくなってきた。でも彼らにしてみれば、ゲーム業界は景気がいいように見える。マルチメディアというキーワードもある。そのためゲームやマルチメディアコースを作る学校が増加した。この2つが重なったから、こんなに増えたのでしょうね。

ゲームスクールは、100人に1人の優秀な人材を育て、あるいは発見することについては有効に機能していると思います。それは放っておくと、千人に1人、1万人に1人なわけです。その確率を高める意味では、絶対に意義があるといえます。

しかし日本では、創造的な事柄は師匠から盗むもので、学校で学ぶものではないという観念が染み着いています。だから設立当初、ゲームスクールを懐疑的に見る人も多かったのではないでしょうか。それに打ち勝つために、学校側も様々な努力をしています。一方で知識や志、講師など、学校間で質が広がってきているのも事実です。そのためゲームスクールといっても一言で論じるのではなく、良質の学校には評価を、質の低い学校には批判する姿勢を御誌には望みます。

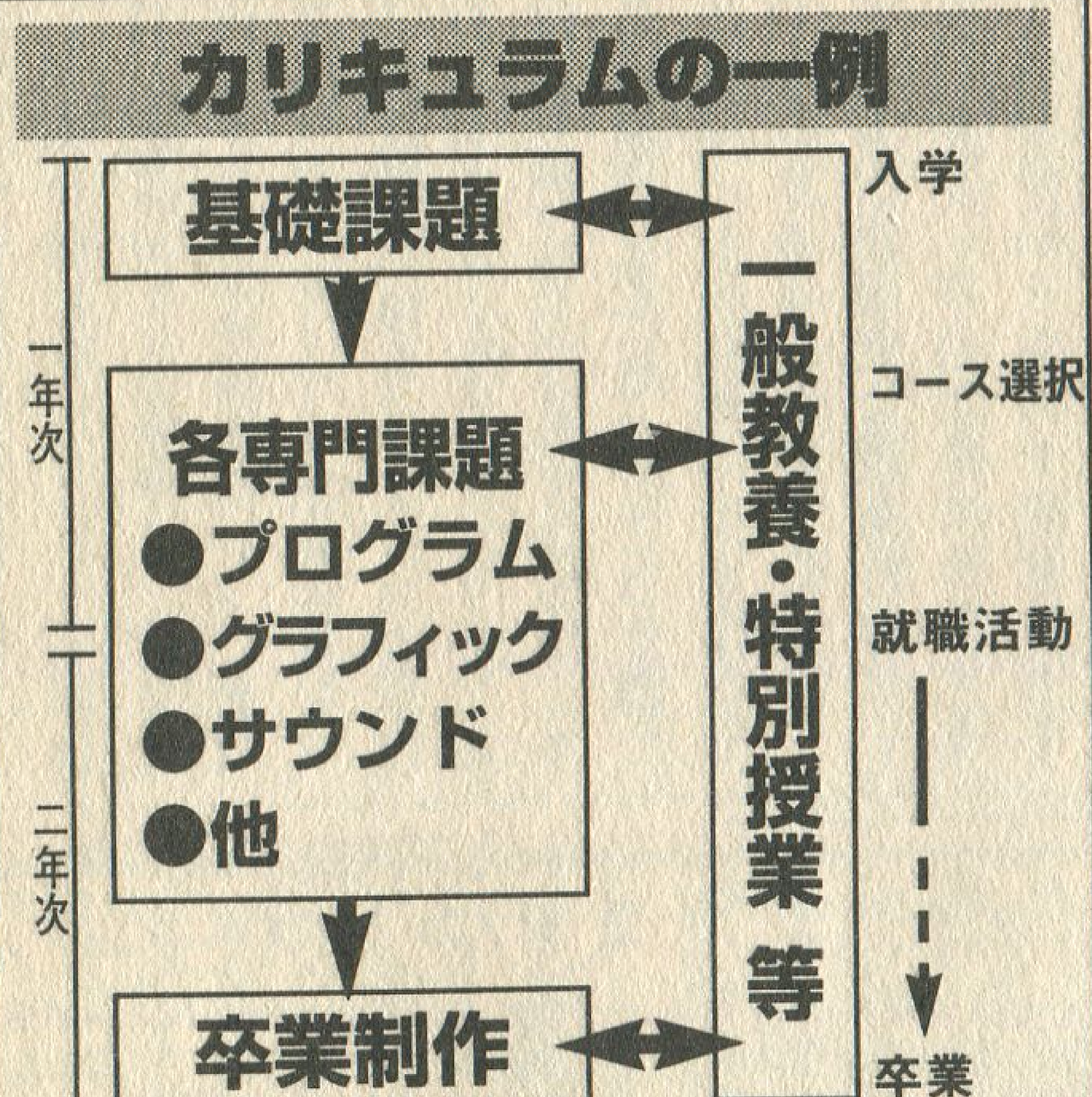
■平林久和（ひらばやし・ひさかず）
(株)インターラクト代表。
著書に「ゲーム業界就職読本」(アスキー)。

となる人材を育成できればと開設したんです」(バンタン電脳学院広報)

これらの学校では、従来からある分野での経験を生かし、優秀な人材を育成することを目的としている。スクール設立には大きくわけてこの2つの理由がありそうだ。

一方その目的としては、開発での即戦力となる人材を育成することを掲げる学校が多い。授業内容も実践性を主眼に置いているという。「ゲームメーカーに就職したければうちの学校に来て下さい」(ヒューマンクリエイティブスクール広報)、「情報処理の免許やCG検定などは、就職の際にはほとんど評価の対象にならないので、作品を作ることを主眼にしました」(エニックスゲームスクール広報)、「コンピューターの知識がなくても勉強しようと思ってがんばる子はプロレベルまで行きます」(バンタン電脳学院広報)等々。

意気揚々と語る各ゲームスクール。果たして額面通り受け取ってかまわないのだろうか。



2年制ゲームスクールのカリキュラム例。入学後まず全コース共通の基礎内容を学び、1年後期から各専門別にコースがわかれていく。一般教養や著名人を招いての特別授業を行う学校も多い。就職活動は2年次の春から秋口がメイン。また就職活動と並行して卒業制作を進めていき、全課程終了となる。

ゲームスクールの実態

ゲームスクールの授業内容は？ 設備・講師陣は？ 関係者の声をあげながら詳しく検証。

ゲームスクールでは何が学べるのか

ゲームスクールでは、実際にどのような授業が行われているのだろうか？ ここでは学校の一例として、ヒューマンクリエイティブスクールを中心にカリキュラムや概要を示していく。

授業は2年制。1年前期ではコンピュータの知識がない人でも理解できるように、コンピュータに関する知識をゼロから学習しつつ、プログラム・グラフィック・サウンドの基礎知識を修得する。

その後1年目の後期から2年目にかけて、個人の希望や適性によって次の3つの専門コースに進んでいく。

まずはプログラム課程。次世代機の開発で中心となるC言語の学習を中心に、アセンブリ、ハードウェアの概論、ゲームで使用されることの多い数学などを学習をしていく。

グラフィックス課程では、デッサンの勉強をしながら、CGの技術、アニメーションや映画などで培われてきた映像テクニックの学習などをする。

サウンド課程では、作曲法、MIDIに関する知識や運用法、シーケンサーの使用方法などから、キーボードの演奏法、映画音楽などを踏まえたオーケストレイションの手法などを学ぶ。

こうした授業と並行して、生徒間でグループを編成し、実際にゲームを開発・作成する卒業制作を行なうのだ。またこの2年間には、一般教養の授業や、アラン・ケイなど業界有名人を招いての特別講義などもある。

授業全般に使用している機材は、主にPC-9801・X68000・マッキントッシュ。教材としてはヒューマン独自の開発ツールを使用。アーケードマシン用の「HEAT-ICE」など、実際に現場で使用されているツールもあるが、中にはファミコン用のもので、今では使用されていないものもある。ただ「他のツールでも応用可能な授業内容にしているし、卒業制作については1本の作品を共同で完成させることに意義があるので、ツールや機械などはあまり関係ない」（講師談）という。

一方、入学者のうち卒業認定を受けて卒業するのは約7割。これは卒業生のレベルが低いと次年度からの求人や、ヒューマン本社の信用に関わるためということだ。ただ「相対評価ではなく絶対評価。カリキュラムもコンピュータの知識がまったくない人を対象にしているので、授業のレベルでは問題はない」（広報談）という。

就職率は93年度までの実績で、卒業した生徒の約8割の就職が決定。ゲーム関連の内訳はその8割。そのほとんどは開発での就職だという。「卒業認定を受けずに就職する生徒もいるので総数は掴みにくいが、入学者数の約半数が開発で就職してきた」（広報談）ということだ。

在校生の原木正志さんは、学校

ヒューマンクリエイティブスクールの概要

授業時間
月～金のAM10時～PM 2時50分

学費
初年度135万円／次年度125万円

主な就職先
（93年度までの実績）
セガ／カプコン／スクウェア等



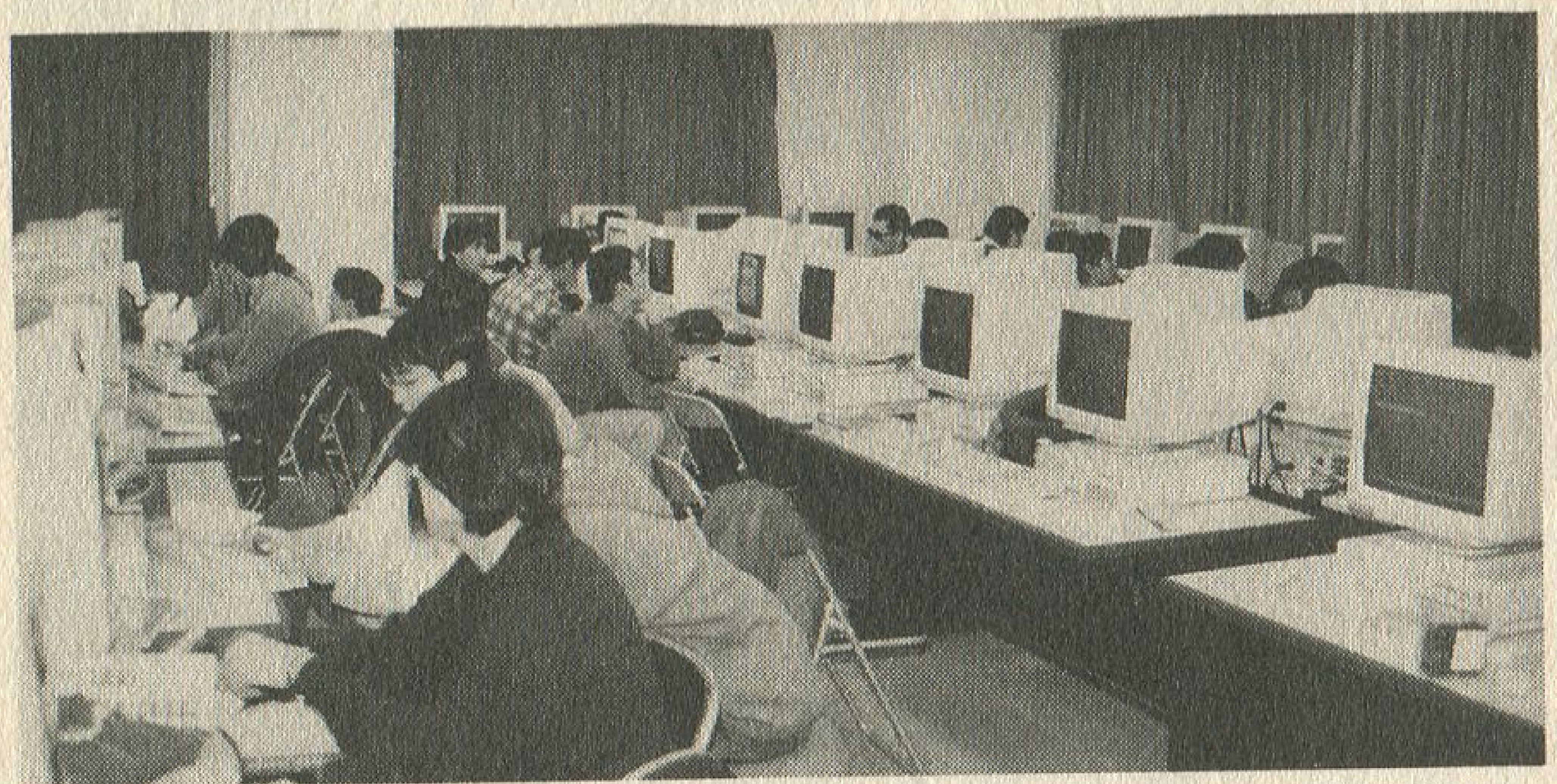
の意義を「素人でも最初から教えてくれるということなので入学しました。同じ目的を持った人たちと一緒に学べるのが一番有意義じゃないでしょうか」と語っている。

講師はいったいどんな人たちなのか?

一見完璧なカリキュラム。では、そこで働く講師はどのような方針で生徒を教えているのだろうか。

「もともとメーカーでゲームの開発をしていましたので、できる限り実際の開発現場と同じレベルの環境にして学ばせたいと考えています。会社に入ると、学校で学んだ内容やものまねだけでは勤まりません。うちではアイディアを出すような授業が多いですから、そこで生徒の独創性を引き出すようにしています。ただ物をまねるのではなくて、少し形を変えて作らせる。それが終わって初めて、自分でアイディアや企画を出させる。そうしたステップで新しいものを作らせる授業をしています」(エニックスゲームスクール講師)

「一般の学校の電子科などでは、ゲームではなくて機械を制御するプログラムの学習が多いんです。その点、専門用語やゲーム特有の知識に関してはうちは有利かと思います。特にヒューマンというソフトメーカーが母体にあるので、授業内容や機材が常に刷新されていくのが強みです。基本的なコンピュータの知識も必要ですが、ちゃんとした商品を作る場合は人間関係なども必要なんです。ですから人とのコミュニケーションなどにも重点をおいて教えてます」(ヒューマンクリエイティブスクール講師)



バンタン電脳学院ゲームプログラムコース授業風景

講師には、実際に現場で仕事をしてきた、もしくはしている人というのが多い。各人が自分の経験を生かして授業に反映させている。一方で次のような意見もあった。

「ゲームのプログラムだけではツブシがきかなくなるので、コンピュータ全般の知識を教えるようにしています。そのため生徒の中には、将来ゲーム以外の方面で就職しようと考える者も出てきます。ゲームというのは文学と同じでひとつの才能ですから、努力だけでは無理がある。もちろん卒業生の多くはゲーム業界に進んでいきます。しかし個人的には、ゲームは当面の目標だけどそれに限定しないほうがいいと思います」(バンタン電脳学院講師)

才能勝負のこの業界。ただ技術を教えても難しいということなのだろうか。

講師から見たスクール

井原 淑明

ゲームメーカーの開発勤務を経てエニックスゲームスクールの講師になる。以前の経験を生かしてCGの授業を担当。

現実問題として、スクールを出ただけでは無理な部分もあると思います。面接の際にも、ディレクターやプロデューサーなどには、スクールを出たからといってすぐになれるわけではないという話をします。生徒の数にしても、少ないほど目をかけられますから規模をあまり大きくしないほうがいいのですが、経営的にいうと大きい方がいいのでしょうね。

私の教えているグラフィックの授業の場合、生徒個人が自分のペースで学習していきますので、それぞれに差が出てきます。その辺のバランスが難しいですね。

開発器材にしても世代の交代が非常に速いですから、それに合わせて学校の器材を変える、というのは経営的にいえばつらいのではないでしょうか。(エニックスゲームスクール講師)

特集イラスト　押田J.O.

メーカーはゲームスクールの価値を認めているのか？

あれだけ完璧なカリキュラム。どうしたって素人より有利なハズのゲームスクール卒業生。では実際はどうだろうか。メーカーのもつスクールへの率直な意見とは!?

才能やセンスがあればゲームの知識は二の次？

『メタルマックス』などで有名なデータイーストでは、以前に何人かのスクール卒業生を採用しているという。

「新卒で採用したのは去年が初めてで、ヒューマンのスクールから1人採用しました。職種別に採用していまして、基礎的な専門知識があるというのが絶対条件ですね。ただ新卒では即戦力は求めません。入社後数年かけて実際の仕事を覚えてもらうことになります。ゲームスクール卒の人でも、一般の学校卒の人がもっている知識や教養を身につけた上で、ゲーム制作の知識を身につけていることが条件です」（データイースト採用担当・田中氏）

では、コンピュータの知識がない人は入社できないのだろうか？

「例えばサウンド部門の場合なら、作曲ができたりセンスがある人なら、コンピュータは入社後でも習得できますし、充分やっていけるようになります」（同・田中氏）

やはり才能というか、センスがあれば、コンピュータを知らなくてもかまわない。クリエイティブな仕事だけに、センスが重要な要素になるといえる。面接時の有利不利に関しては、「基礎的な技術力が第一条件。その上でリーダーシップや協調性があるかどうか。発想力や創造力、センスがないと難しい仕事だと思います。企画などでいえばゲームを直接よく知っている人よりは自分でいろいろなことを体験している人のほうが多いですね。ゲーム以外のことをよく知っていて欲しいというのは開発からよくいわれます。会社のほうからいうと、いろいろなタイプの人間が欲しいということです。ただ、現在の当社のレベルですと、新卒の場合はオーソドックスに勉強を積んできた、ある程度レベルの高い人がいい。中途採用では、即戦力となる、普通の人が持っていないような感覚のある人が欲しいですね」（同・田中氏）ゲームスクール卒かどうかはあまり関係がない。ゲームに限らない基礎的な知識と人間性ということだ。

「やる気」が、とても大切。技術があるとワガママになる？

データイーストの他にも、卒業生を採っているメーカーがある。

「去年は3人採用しました。普通

現場から見たスクール

野島 一成

データイースト開発部主任。ファミコン、スーパーファミコンの「ヘラクレスの栄光」シリーズのシナリオを担当。

入社前はゲームやコンピュータにあまり興味はなかったです。ただ、物を作るという意味では興味はありました。面接をやっていて感じることは、きちんと話ができない子が多い。世間一般にいわれてるほど「ゲームばっかりやっていてはダメだ」とは思わないですが、そういう子たちを見てるとゲームばかりやって対話がないのかなとは感じます。ゲーム制作は集団作業なので、大丈夫かなと不安になるんです。中途採用ならそれまでの実績があるからいいでしょうが、新卒だと技術も知識も経験もないので、あとは元気だけなんですよね。技術職になるとスクール出身というのは有利でしょうが、企画とかですと最終的には個人の資質です。まあ一度入社すれば学歴や出身校は関係ないですね。

のデザイン系の学校からも採っています。ゲームスクール卒業生がもってくる作品は、実際の商品との質の違いは感じますが、その分アイディアなどが自由に盛り込まれていて楽しめるものになっているとは思います。スクール卒の人は基礎的な部分が押さえられていますから、その部分はいいと思います」(アテナ営業部・開発部)

スクールに肯定的な答が返ってきた一方で、次のような話も出た。

「ただ、ゲームスクール卒業生が入社の際に特別有利ということはありません。やる気のある人であればいいと思うんです。努力してもらえれば伸びる可能性はある。技術があまりあるとわがままになったりと、難しいところはあります」(同開発)

「営業の立場からいえば、アルバイトをしたり世間にもまれていろんな経験をしている人の方がいい仕事をしています。ゲーム開発というのも最終的には人だと思うんです。いろんな人の意見を聞きつつ、相互協力的な部分がないとやっていけないんです」(同営業)

ここでも繰り返された人物本位論。面接の際でも人柄は見ているという。

「他に一般常識も見ます。社会勉強として、いろんなアルバイトをやってみるのもいいと思うんです。開発というのは外に出る機会が少ないので、接客業とか力仕事をするとか、ゲームと関係ない仕事で経験を積んだほうが人間性ができる。そういうことを知らない人と知っている人では違いますね。仕事の厳しさを体験できるし、それが開発に生かされればと思うんです。ゲーム以外のことを経験することで、外からゲームが見られるようになると思うんです」(同開発)

最終的にはゲーム以外の知識こそ重要。ゲーム制作の知識や経験は二の次ということだ。



ゲームスクールだけが唯一の道ではない

ヘッドルーム代表　窪田正義

スクールに入れば業界に入りやすいという、一種のあこがれで来る生徒が多い。その気持ちを利用して、利益のみを追求するようなゲームスクールが多い気がします。

以前うちにも卒業生がいたんです。基本的なことは覚えてきたんですけど、夢を見ているんで長続きしない。下積みが我慢できないらしく、企画に行きたいとか何々したいというばかり。けっきょく残ったのが以前からプロでやっている人ばかりなんです。

専門学校というのは、一種の逃げかなとも思うんです。大学受験はしたくない、もしくは受験を失敗した。でも働きたくない。それで家庭が経済的に許されるなら、専門学校という逃げ道に流れてしまう。逆に下積みからやろうという子はやっぱり入ってきますよ。アニメやりたいならアニメ会社に入るし、ゲーム業界ならメーカーの門を叩く。そこまでやる子は違いますね。もっと根本的にいうならゲームスクールを問う前にスクールに行く人の姿勢も問うべきだ、と思います。

しっかりした目的意識で学ぶとしても、今の段階ではスクールで取得できるのはコネクションと情報のみではないでしょうか。スクールに実績がないとそのコネクションすらありません。ゲームスクールに行く金があるなら世間に出てもまれたほうがいいと思います。

うちの会社でも、一般の人に、またゲームを作っている人に間口を広げて、いろんな人の話を聞いたり、作品の募集とかもやってみたいと思っているんです。うちでさえそう思っているんだから、いろんな企業は能力ある技術者やクリエイターを探しているはずです。業界に入るのはゲームスクールがきっかけじゃなくてもいいといいたいし、企業の門を叩くことが大切だと思いますね。

■窪田正義（くぼた・まさひろ）
ヘッドルーム代表。卒業シリーズ等を手がける。



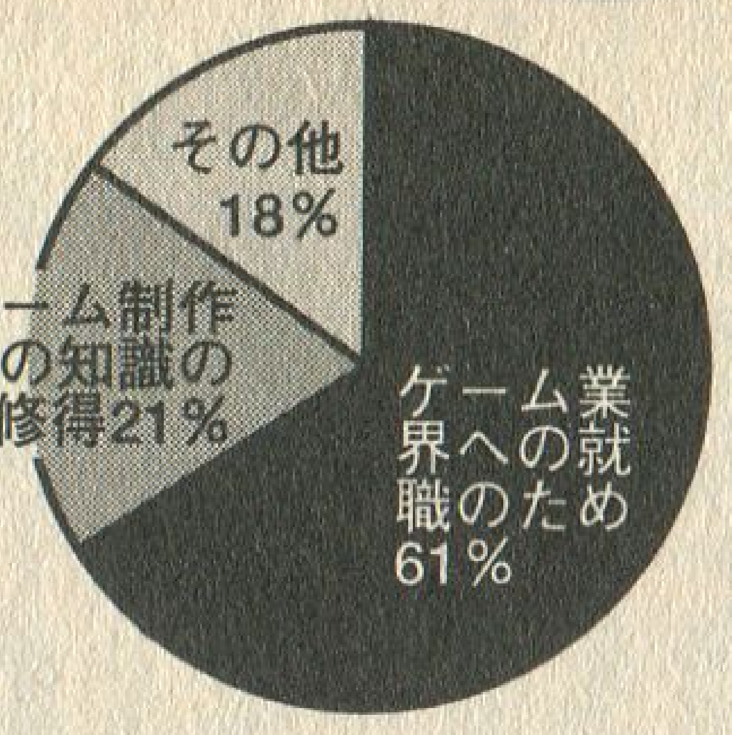
ゲームスクール生　採用担当者アンケート

メーカーはスクールをこんなに評価していない。

ゲームスクール在校生100人、ゲームメーカー50社に、アンケートを採った結果が次の通りだ。生徒とメーカーの意見にギャップが感じられる結果になったのではないだろうか？

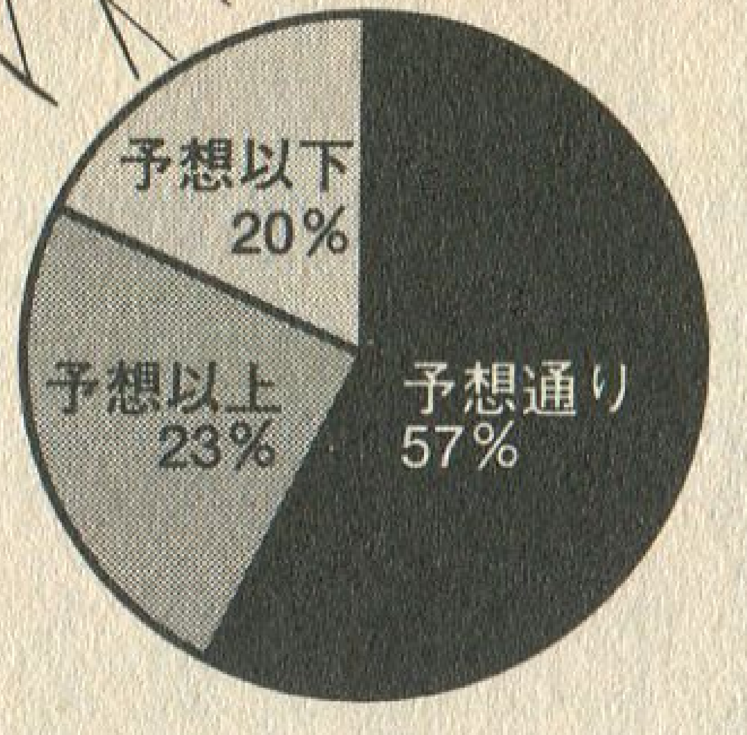
スクール生

入学の目的



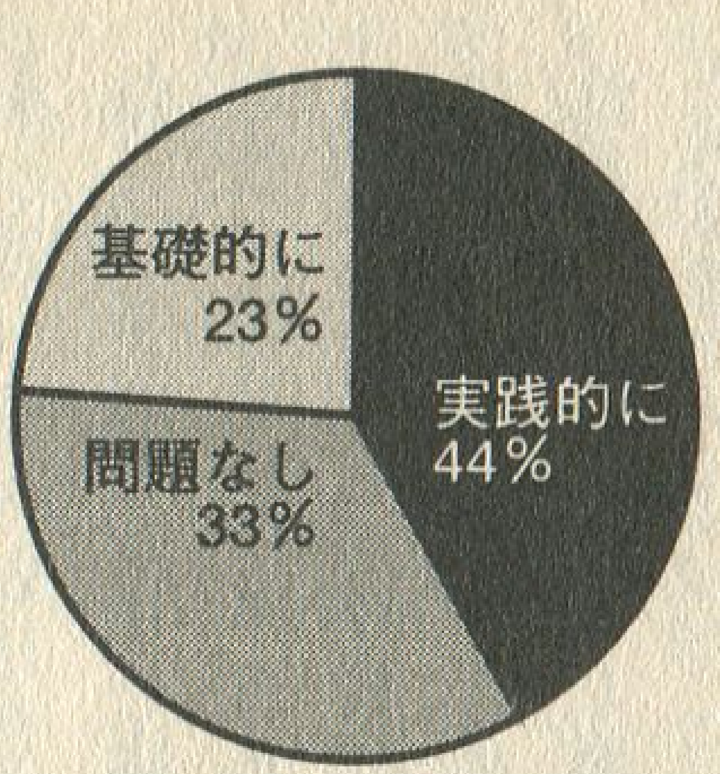
当然の結果だが、業界就職希望者がダントツで多い。ゲームスクールへの生徒の期待がそれだけ大きいということだ。

設備・講師陣



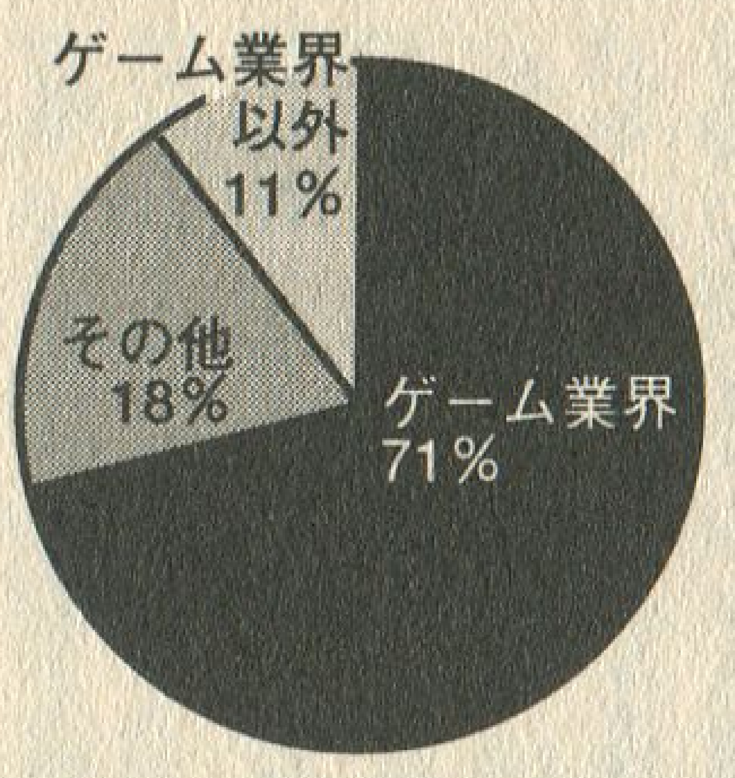
入学前から予想していた通りという回答が半数を示した。生徒のスクールを見る目も、確かなようだ。

カリキュラムへの希望



実践的なことを習いたいというのは、即戦力として就職したい、という生徒が多いことの現れだろう。

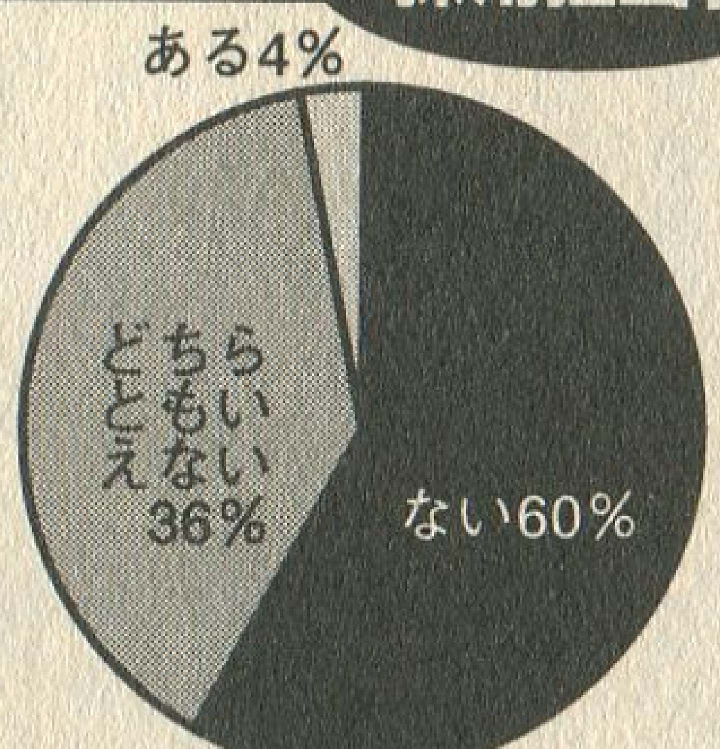
希望する進路



ゲーム業界に入りたいというのが大半だが、中にはゲームに限らず、広くコンピュータ業界に行きたいという声もある。

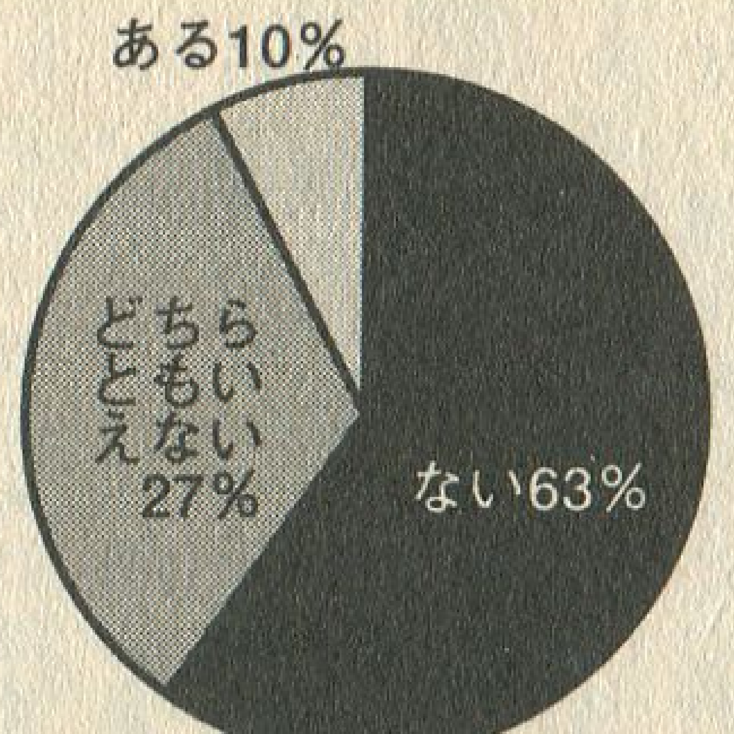
採用担当者

ゲームスクールに通う必然性



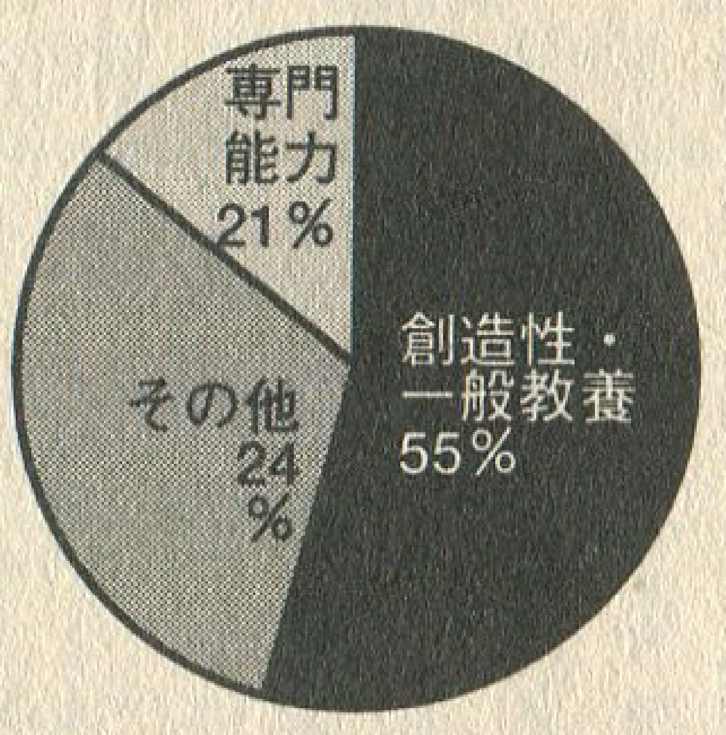
「ある」が４％というのは、ちょっと少ない気がするが、これが現実なのだろう。反対にスクールに行くだけではダメということだ。

採用に有利な点は？



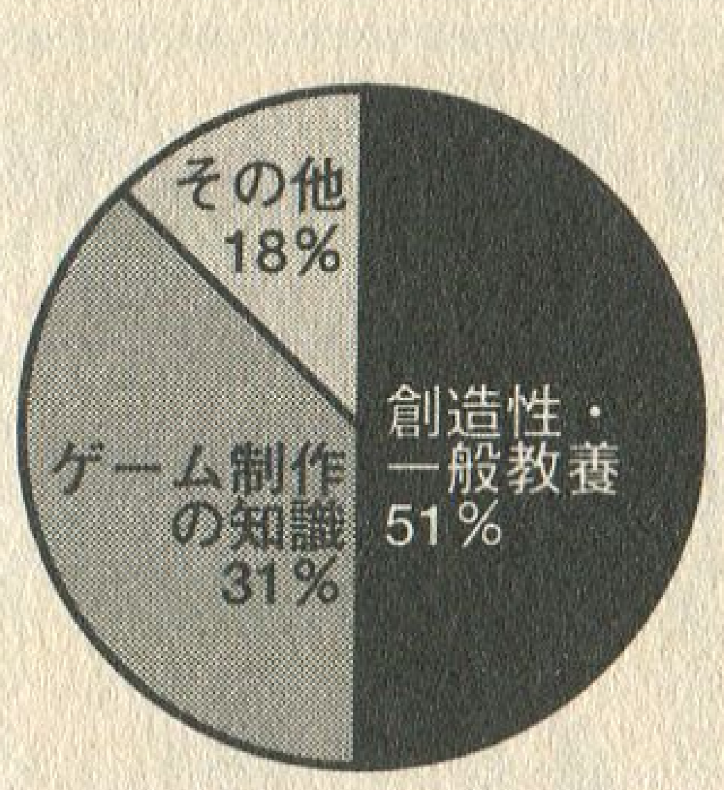
「ない」の63％はともかく、どちらともいえないというのは、最終的にはその人の人間性が重視されると考えてよさそうだ。

応募者の審査点



インタビューでも再三出てきた、「一般常識や創造性が大切」というのはどこのメーカーでも一緒ということだ。

アマチュアとして身につけたほうが良い能力



これも、右と同じ答えが多かった。ただ、できるならば基本的な技術も覚えておいて欲しいというのが本音ではないだろうか？



スクールに頼りすぎるのは危険

めだつスクール生とメーカーの意識のズレ

アンケート結果を見ると、メーカー側は実際にはスクール卒業ということを重視していないことがわかる。「ゲームスクールに行く必然性」に「ある」と答えたメーカーはわずか4パーセント。また「スクール卒業生が採用時に有利か」という項目では「ない」が63パーセントを占めている。これだけを見ると、スクールの存在意義はほとんどなくなってしまう。一方で「身につけたほうがいい能力」では、基本的な能力を身につけてほしい、という意見もある。ただ、それがコンピュータの知識だけとは限らない。ゲーム以外の知識が重要という声もあった。

ゲームスクール卒というのは参考程度にしかならないということなのだろうか。「応募者の審査点」では一般常識や創造性などが重視されている。一方で生徒側のアンケートの「カリキュラムへの希望」では、より実践的な内容を学びたい、という声が多かった。『高い技術力を学ぶ＝即戦力』という図式が生徒たちの頭の中にできあがっているということだ。確かに間違いではないが、実際はそれだけではない、もっと他の部分が大切だ、ということが読みとれる。

「学校で勉強するより現場で経験を積んだほうが必ず勉強になる」（アスキー開発部長・金田氏）

「基本的に人間性を重視するので、卒業生云々は参考にしかならない」（イマジニア広報・桜井氏）

「小手先だけの勉強では消費者に高い評価を得るゲーム作りは不可能。あくまでも心身共に健康で、本人がゲーム作りに適した独創性や感性を有しているかが大切」（任天堂・広報）

メーカーのこの声を、みんなはどのように聞くだろうか？

独自の姿勢をとる、任天堂・電通セミナーとは？

いままで紹介してきたゲームスクールとは別に、任天堂がゲームセミナーを開いていたのをご存じだろうか？　これは、任天堂と電通が共同で開催していたもの。週に1回のセミナー以外に、自宅で学習できるように開発ツール等を貸してくれることと、一切学費がかからないことが大きな特徴だ。

形態として、東京と大阪で週に1回の基本コースを1年間学んだ後、希望者はマスターコースへと進むことができる。マスターコースには修業年数がなく、現在も大学や一般企業に通いながらセミナーに参加している人もいるという。

セミナーの主旨を問い合わせたところ「ゲーム制作に興味がある人へ、純粋にその機会を与えていく。一方うちとしては、そうしたユーザー層の生の嗜好もわかる」（任天堂広報）という回答だった。

就職を目的とせず、趣味の延長としてゲーム制作を学ぶことを目的としたこのセミナー。一般のゲームスクールとは、根本的に考え方が違うところから始まっている。そのため応募対象も大学生に限定されており、その中で優れた能力を持ち、業界に入りたいと希望する人のみが、結果としてメーカーに就職していくとのことだ。

中にはこのセミナーを経て、そのまま任天堂に就職した人もいる。この卒業生はゲームスクールに対してどう思っているのだろうか？「会社からしてみれば、スクールを出ていない人にも社員教育はするので、仕事を進めていく上でゲームスクール卒が有利だとは限りません。ただこのセミナーの場合は、任天堂の社員と親密に話ができたという利点はありますね」（セミナー卒業生の任天堂社員）

参加人数が極端に少なく、毎年20人程度しか新規に参加できなかった。しかも現在セミナーは継続しているが新規の生徒募集はしていない。趣味の延長としてゲーム制作を行うこのセミナー。ある種の理想のように聞こえる。

業界の第一人者はどう考えているのか?

ゲームスクールに対するメーカーの厳しい評価。それでは、業界のカリスマと呼ばれている人たちの意見は? ゲームスクールや業界を目指すアマチュアに対しての思いを聞いてみた。

ゲームという枠にとらわれては駄目

堀井　雄二

　僕も昔は漫画家になりたくて、「劇画村塾」という漫画原作の私塾に通ってました。そこで教わったことが「ドラゴンクエスト」の中でずいぶん役に立っています。少ない文字数で台詞を効果的に表したりと、参考になる部分はたくさんありました。ゲームスクールも本人次第です。漫然と受け身で通うのでは駄目だということです。

　最初は何でも模倣から始まると思うんです。僕も好きな先生の絵を真似たりとか、気に入った映画の1シーンを絵にしたりとかしました。そうするうちに自分の絵や世界が固まっていくと思うんです。いくら自分のものを作るといっても、まず技術が必要なので、模倣の段階で技術を身につけるというのはあると思いますね。

　一ついうなら、今はゲームの概念自体がすごく難しくなってきていると思うんです。今は、コンピュータというインタラクティブなメディアを使って表現するものを全部ゲームといっていますが、それでは大ざっぱすぎて、逆に既成のゲーム観に縛られてしまう。だからコンピュータというメディアで自分が何を表現したいのか、そっちからのアプローチが大切だと思います。少なくとも従来のゲームという概念にこだわっては駄目だと思います。

　コンピュータメディアは、1枚の紙と同じで、そこでは字しか書けないのではなく、絵も描けるし、いろんな表現方法があると思うんです。だから、紙だと思わないでゲームだと思うと今あるゲームの枠から逃れられない。自由な発想が大切、そういう気がするんです。



㈲アーマープロジェクト代表取締役。いわずとしれた「ドラゴンクエスト」シリーズの中心的存在。

物事の本質をとらえていかに表現するか

中村　光一

　高校生の時に作った「ドアドア」のコンセプトはナムコの「ディグダグ」の面白さをいかに表現するか、ということでした。敵を一ヵ所に集めて、それを一気に潰す爽快感をなんとか表現したいと。授業中に友達が教室に出入りしているのを見てこれだと思ったんです。

　扉が先にあったのではないんですよ。だからもの作りの本質というのは、本質の面白さがなんなの



㈱チュンソフト代表取締役。画期的なゲーム制作に定評がある。

かということをしっかり理解して、それをいかに表現するかということだと思います。表現する部分では色々なものを参考にできますが、本質の部分が面白くないと、最終的に面白いものにはならないと思います。

ゲームスクールでする作業には2つの意味があると思うんです。ひとつは本来の技術を学ぶために作る。それはアイディアなんていらない、模倣のレベルです。もうひとつは新しいアイディアを作るということ。今、多くのスクールでやっていることは後者なんですよね。面白い企画を出して、なんとか形にしようというのを1年とか2年でやろうとしているんですけど、時間的に難しいんじゃないかなと思うんです。むしろ、何か1本名作があって、それをいかにコピーするか等の授業をした方が、勉強としてはいいのかもしれない。

生徒のほうにも、スクールというからにはそこに行ってお金を払えば、自分がゲームを作れるようにしてくれるんじゃないか、という幻想みたいなものがあると思いますね。勉強って受け身じゃダメだと思います。

学生にしかできないことをやって欲しい

宮本　茂

今ゲームって何だかよくわからないんです。僕はコンピュータとTV画面を使って、ある時間を娯楽として過ごせれば全部ゲームだと思うんです。マリオペイントなどはゲームとして売っているけど、あれは一般にはゲームと呼んでいいのかわからないですよね。だから、本来ハードも含めて、ハードの上で楽しめるものであれば、何でもゲームと呼ぶと思うんです。



あのマリオをはじめ名作を続々と生み出した、任天堂(株)情報開発部課長。

ところが今までは、インベーダーやスーパーマリオ、ドラクエのようなものだけ、基本的には平面上でのアニメーションを使ったものだけをゲームと呼んできたわけです。この中でいろんな作り方やノウハウがあって、みんながそのやり方を学んでいる。これはプロも一緒なんです。

それが現在、ハードが変わることで変化してきています。根本にあるTVゲームの概念の変化や、作れるものの変化が起きているわけで、今までのハードを使って今までゲームとして定義していた、物を作るノウハウはだんだん古びていくかもしれません。その中で常に新しい物を作ってきた人たちは、以前あるものの上に乗っかりながら、新しい技法を模索しているんです。この新しい技法を模索するという場合には先生はいません。それをやることが新しいゲーム作りの核になっているんです。当然学校では習えない。じゃあどうするかというと、未知のものに取り組んでいくエネルギーというか、わからないときに自分なりに手をつけてやっていくという、そういったエネルギーをいかに高く保っているかということが大切だと思います。

模倣もひとつの勉強ですからいいとは思います。でもなかなか模倣から新しいものは生まれないですよね。だからまず、自分が本来物を作りたい人間なのかどうかを考えないといけないですね。

僕は学生の頃、企業に入ってやれることはやらなくてもいいと思ってたんです。学生だからできる危険なことをやろう、というのがテーマでした。それが現在役に立っているかどうかはわかりません。しかし、小ギレイに上手になるんじゃなくて、学生にしかできないギャンブルをやってほしいです。もちろん売れるものを作らないと駄目です。独りよがりになってはいけない。でも製造ラインにのらないとか、メモリーが大きすぎるとか、今のコンピュータではできないとかはいいじゃないですか。いずれ将来できるようになります。そういった意味で、小さくまとまったものよりは、学生にしかできない、そういうことをやろうと思ってもらえれば嬉しいですね。

本当に意義はあるのか？

スクール側とメーカー側にある大きなギャップ。ゲームスクールの存在は、本当に意義があるのだろうか？

ゲームスクールは万能ではない

「スクールに入って良かったのは、視野が拡がったということです。ゲームを作る人は自分みたいな人間だけじゃないことや、業界の仕組みとかがはっきり見えてきました。その意味では意義は十分あると思います」（エニックスゲームスクール在校生・小野亮さん）

「技術を身につけるには書籍などでの独学では無理だと思い技術を学ぶために入学したんです」（東京コンピュータ専門学校在校生・内藤正尊さん、角川義行さん）

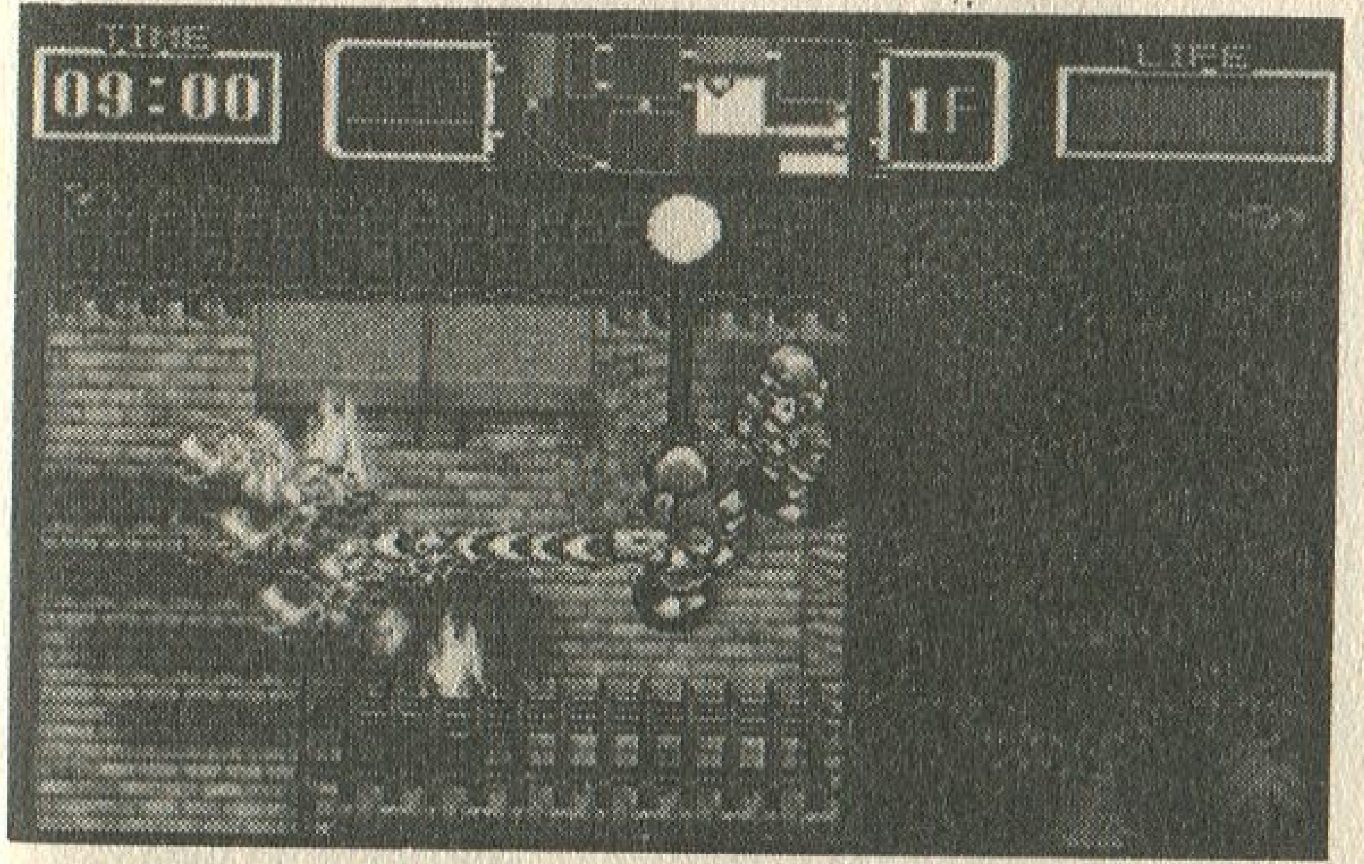
「以前から興味のあった内容以外では触れることのなかった授業も多く、逆に発奮材料になりました。基礎を押さえるためには有意義な場所ですね」（バンタン電脳学院在校生・秋山豊さん）

以上は在校生の声だ。それぞれがスクールに通ってよかった、という気持ちでいる。「現在ＳＦＣソフトの開発をしています。初めはベーシックすら知りませんでした。学校に通ってどこまでできるようになるか不安だったんですが、一通りわかるようになり自分でも驚いています。スクールに絶対行けとはいいませんが、独学で学ぶのとスクールや企業で学ぶのとでは、同じことでも技術やテクニックの質が違うと思うんです。私はプログラム以外にも企画やサウンド、グラフィックの基本的なことを一通り教えてもらったので、ずいぶん便利だと思いました。まわりの人がみんな同じ目的で勉強するのは楽しいことですし、将来それが役立つなら素晴らしいことだと思います」（データイースト開発担当者）

実際にゲームスクールを卒業し、ゲーム開発者となったこの人の言葉もまた真実なのだ。

また、ヒューマンから発売されているソフトの中に、ゲームスクール在校生が制作した作品がある。『セプテントリオン』や『ザ・ファイヤーメン』などだ。

これらの作品は、ヒューマンクリエイティブスクールの学生作品商品化プロジェクトを通じて制作・発売されたゲームだ。しかも、ヒューマンの社員は締め切りの管理などをするだけで、実際のゲーム制作やバランスのチェックなど、ゲーム内容に関する部分は学生の手に任されているという。



ヒューマンの「ザ・ファイヤーメン」。プレイヤーは消防士となり、迫りくる炎を消していくというゲーム。消防士を自機、炎を敵と考えたシューティング的なソフトで、このアイディアが秀逸だ。

また、どちらのゲームにもプロからは生まれてこないような斬新な発想やアイディアが盛り込まれており、学生の柔軟な思考や発想を生かしたゲームとなっている。各ゲーム雑誌での評価も高かった。

しかし、こうした優れたソフトはゲームスクールを出たからといって必ず作れるものではない。スクール生の作品数全体からすれば、この2作が微々たる数であることがそのことを如実に表している。スクールで学んだ内容を消化し、自分なりのアイディアでできあがった物なのだ。

学ぶこと、そして作品を創ること

ゲームスクールは決して役に立たないわけではない。逆に役に立って当たり前である。なんたって朝から帰るまで「ゲーム創りに役に立つ知識と技術」を教

えてくれるのだ。要は「本人のやる気」なのである。どんなにスクール側がいい授業を組んでも、生徒にやる気がなければ役にたつわけはない。本気で授業に臨めば絶対なにか他の人間が得られないものを獲得できるだろう。ただ、一般に「学校なんて出ても役にたたない」といわれるのは、ゲームを創るという作業が「知識、技術」だけではダメだからである。

今回の、たくさんの現場にかかわる人達のインタビューを読んでもらえればわかるが、必ず言われることは「視野を広げること」。そのために本や映画などにより多く接することが必要だといっている。では、何でそんなことが必要なのだろう。それはいいものを見分ける「目」と「感性」を育てるためなのではないのか。「もの」を創るのは「技術」があればできる。だが「いいもの」を創るのは、それでは足りない。自分がいまどんなレベルのものを創っているかという判断ができること、そしてひとに伝えたいことを表現するための力を得ること。そしていちばん大切な自分の表現したいものの質を高めることだ。そのためには、より多くの人の作品に触れる必要がある。それは自分の世界（許容範囲）を広げることだ。世界が広がると今まで一つしか知らなかったものが二つ、三つと増えていく。そうすると今、自分が知っているものより「いいもの」あるいは「悪いもの」ができ、比べることができるようになる。比較対象ができる。どんどんものを判断していけるようになる。そしてそれは同時にいろいろな人の考えやアイディアに触れることにもなる。それは自分が作品を創るときのヒントにもなるし、表現する方法の手数が豊富になる。ゲームを創るのにゲームだけに触れているのでは人を感動させるようないい作品は創れない。世界が狭すぎる。業界の中だけのものを見、再生産を繰り返せば、それはいつかワンパターンに陥り、粗悪なパロディだけになってしまう。たくさんの素材を知ることだ。より多くの良い作品に触れなければ感性も育たない。人の感性を吸収して、自分なりに消化し、発酵する。作品として「感動」を語る時、語る言葉はより多い方が、その想いを人に伝えることができるだろう。



コンピュータの発達に伴って、ゲームの可能性はますます広がっていく。それだけにアマチュアの柔軟な思考が期待されているし、そうしたゲームの可能性や方向性を指し示す感性が求められている。

ゲームスクールは技術を学ぶ場として最適だ。基本的な「技術」と「専門知識」を与えてくれる。業界に入るきっかけになるかもしれない。ただ、なにかを創りたい、プロになりたいというのであればやはりプラスアルファが必要になるだろう。あくまでゲームスクールは本人の努力しだいなのだ、ということを認識してほしい。

結局、どれだけ実力を付けれるかは本人のやる気の問題だ。才能などと口にする前に、自分が人よりどれだけ世界を広げたかを考えて欲しい。自分を磨くことができるのは、自分だけなのだから。

メーカーは「良い」ゲームを創れる人材を求めているのだ。そして私たちも見たことのないすばらしい作品に出会えることを願っている。

広報哀歌(エレジー)
～愚弄ワルツの河～ 三



絵と文　井坂恭一

■エヴァント1
あ、この瞬間が課長だね。

やるときにはやる、それが男だと教えてくれた人。課長・・・。

「愛されるメーカーとは何なのだ？」と迫る社長に、
「愛、そ、それは（半音高く）」と声裏返してしまったあの日。
「拾いまくるのだ」
「は？」
「粗忽者、ユーザーの声をだ」
「ははっ」
「振りまくのだ」
「は？」
「不精者、愛敬をだ」
「ははっ」
「・・・・・・」
「あの？」
「動かんか、さっさと」

突然決定した、愛される証拠の集客イベント。

これこそ正に桧(ひのき)舞台。

とあるショッピングモールの日曜午後、『ラヴリーフェスティバル・愛を求めて』の看板に集う人々。

メーカーとユーザーの温かき交流の火蓋は切って落とされた！



定刻、スポットライトがトックリセーターの兄ちゃんを照らし出す。
広「あ、皆さん・・・」
課「さあ君と僕のファン感謝デーが始まるのだぜ」

をを、見慣れぬ私服姿のあなたはまさしく課長。
広「あ、皆さん・・・」
課「みんな仲間になるのかい」

いつも疲れたように背中を丸めてキーボードに向かう、あの課長が別人のように。

驚く私に目配せで熱く語る「甘いな君も」と。



御子様だけが知るゲームの秘密。

課長が疾る（素敵、課長）。
「商品、いかにあるべきか教えてくれるかい？」
「でも・・・」

伏し目がちな御子様を据えて離さぬその心。

課長が仕切る（秀逸、課長）。
「楽しんでいるのかい？」
「あ・・・」

迫れば、御子様相手に飾り言葉なんかもう要らない。

課長が寄る（やめて、課長）。
「買ってくれるかい？」
「それは・・・」

柱の陰でそっと涙した私をあなたは知らないでしょう。
「課長、あなたといふ人は・・・」

いつもいつも企業戦士の仮面の下に熱き心を燃やしていたとでも？　人生には一度、真の主役を演じるときが訪れるもの。・・・課長、それでよかったのかい？

その後、丸めた背中は再びオフ

ィスの奥深くへと沈潜していったそうな。めでたし…かい？

■エヴァント2 一瞬の無視にも5分の魂

「何故ウチの商品は記事が少ないのだ」

素朴な疑問から始まる夜もあっていい。

「も、もてなしの心……」

一介の広報ですら、何かの結論に達することもある。

会議室の机並べ変えて、黒板にタイトル大書。

『編集部対抗悶絶3人同時プレイ大会!!』

「これがあこがれの、編集部対抗…もてなしの極み」

「井坂君」

振り向くと部長の微笑み。

「呼んだのかね、井坂君」

「はい、5誌、総勢17人、です」

「悶絶…なのだね、井坂君」

「一流メーカーへの第一歩です」

私の目に光る物が。

「長い道のりだぞ、井坂君」

部長の鼻にも白い粉が…あ、白墨か。

「そのあと、一席設けてありますので…」

「もてなしの心、だね、井、坂、君」

励ましか、はたまた。

意外なことだが、

大会は、盛り上がっていた。えびせん(©カルビー)が、ホワイトロリータ(©ブルボン)が、ファンタ(©コカコーラ)が、人々の口へ消えて行くのがその証拠(そうか?)

宴たけなわ、もはや一介の広報も一躍メジャーデヴューかい？

理性が、本能が、噛み合わぬ歯車そのままに寄せては返す酌の嵐。

「まあまあまあ」「どうもどうもどうも」「まあまあまあまあまあまあまあ」(死ぬまで繰り返し)

「飲ませてまで、食わせてまでやらねばならなかった、の、か、い？」

過ぎた日々を思っては、頭かきむしる。

「あの時、酔った勢いであんな」「いや、あそこがもてなし足りなかったのでは」「やはり4人同時でなければダメなのでは」「もっと口で」「真心」「領収書が」

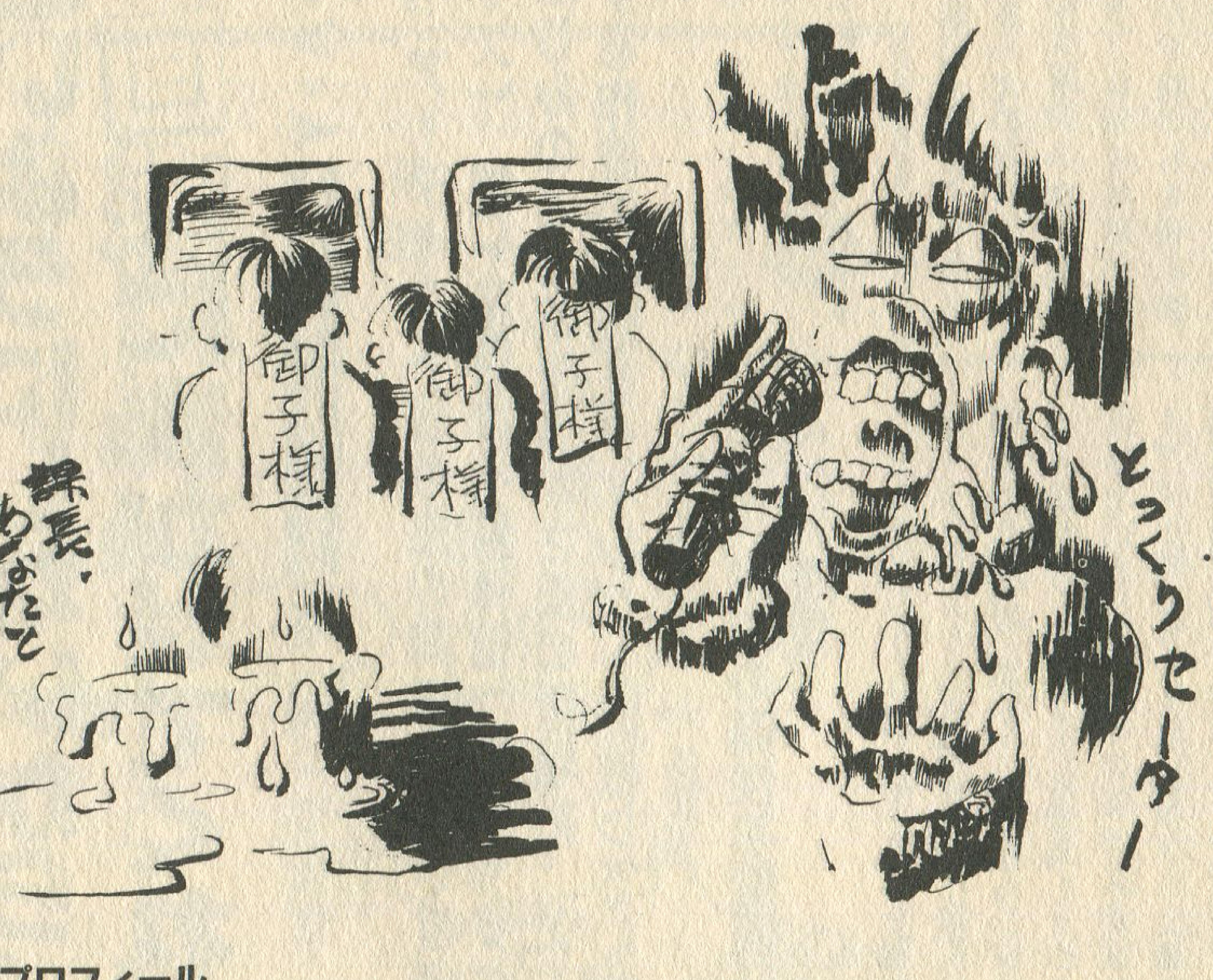
素朴な疑問には素朴なオチがある。

「何ページ、とれた、の、か、い？」

「あ…部長…」

手から滑り落ちる見本誌には三行記事が。

『某メーカーで豪華な飲み会。何かゲームもあったらしいが詳しくは伝わっていない』



■プロフィール

井坂 恭一

某ゲームメーカー広報担当。真面目一筋。無遅刻無欠勤を信条に今日も元気に働き続ける。

CREATOR'S VOICE

現場の声
CREATOR'S VOICE
第1回

「決して悪いようにしないから、俺たち漫画家にまかせてくれよ」

E・S・S・A・Y

寿司（ことぶき・つかさ）

今号から新連載!! アーティスト達の生の声をお届けする「クリエイターズボイス」。第一回目は「闘神伝」のキャラクターデザインでもおなじみのことぶきつかさ氏の登場だ。ゲームタイトルを作品化する作家の心情をダイレクトに語ってくれた。

ゲーム、漫画化ブームの来襲！ 作家の気持ち

この本にはちょっと合わない内容になってしまうかもしれないけれど、こういった自分の意見を述べられる場ってあまり提供してもらえることがないのでちょっと語らせて貰うね。

ここ何年か、アーケードやコンシューマゲームの設定を借りて、漫画やイラストを掲載する商業誌が増えている。これは普段ゲーム画面では見ることのできない《登場人物》達の意外な一面などが描かれたりするので、ゲーマーはより一層キャラクター達に感情移入する事ができるようになり、末永くそのゲームを楽しむことができるようになった。

中にはアニメ化される作品も出てきたりして、その《後付け》であるハズの設定が本家であるゲームの方にもフィードバックされるようなこともあり、本家ゲームとそれ以外のメディア展開はここ何年かで切っても切れない関係になった…と自分は思う。

この一年ほど、漫画家としての自分にもこのテの仕事依頼が増えてきているのだが、いくつかの仕事をこなしているウチにちょっとした問題が出てきたのである。

作家の個性を無視した意見

ある人気ゲームの、主人公を軸にしたサイドストーリー的な物を描いて欲しいとの依頼だった。特に細かな設定はないということだったので、同ゲームに登場している女性キャラとの、格闘の中で実る《恋愛ストーリー》でも描こうかと早速コンテ（簡単な話の流れを書き記したモノ）を切って依頼主である編集部にFAXする。後日編集部から来た返事は予想と反したモノだった。

「主人公A君はヒロインBさんと恋仲になることはないそうなので違う話を作って下さい」

ある人気ゲームの、登場人物の《キャラ紹介》的なかたちで何か漫画を描いて欲しいという依頼があった。とりあえず簡単な各キャラのプロフィールを送るのでそれに準じていれば問題ありません、とのことだった。ページに限りがあったので各キャラの特徴を強調したほのぼのギャグ漫画にしようとFAXした。後日編集部からの返事は予想と反したモノだった。

「ギャグはゲームの性質上合わないそうなのでシリアスな内容に変更してください」

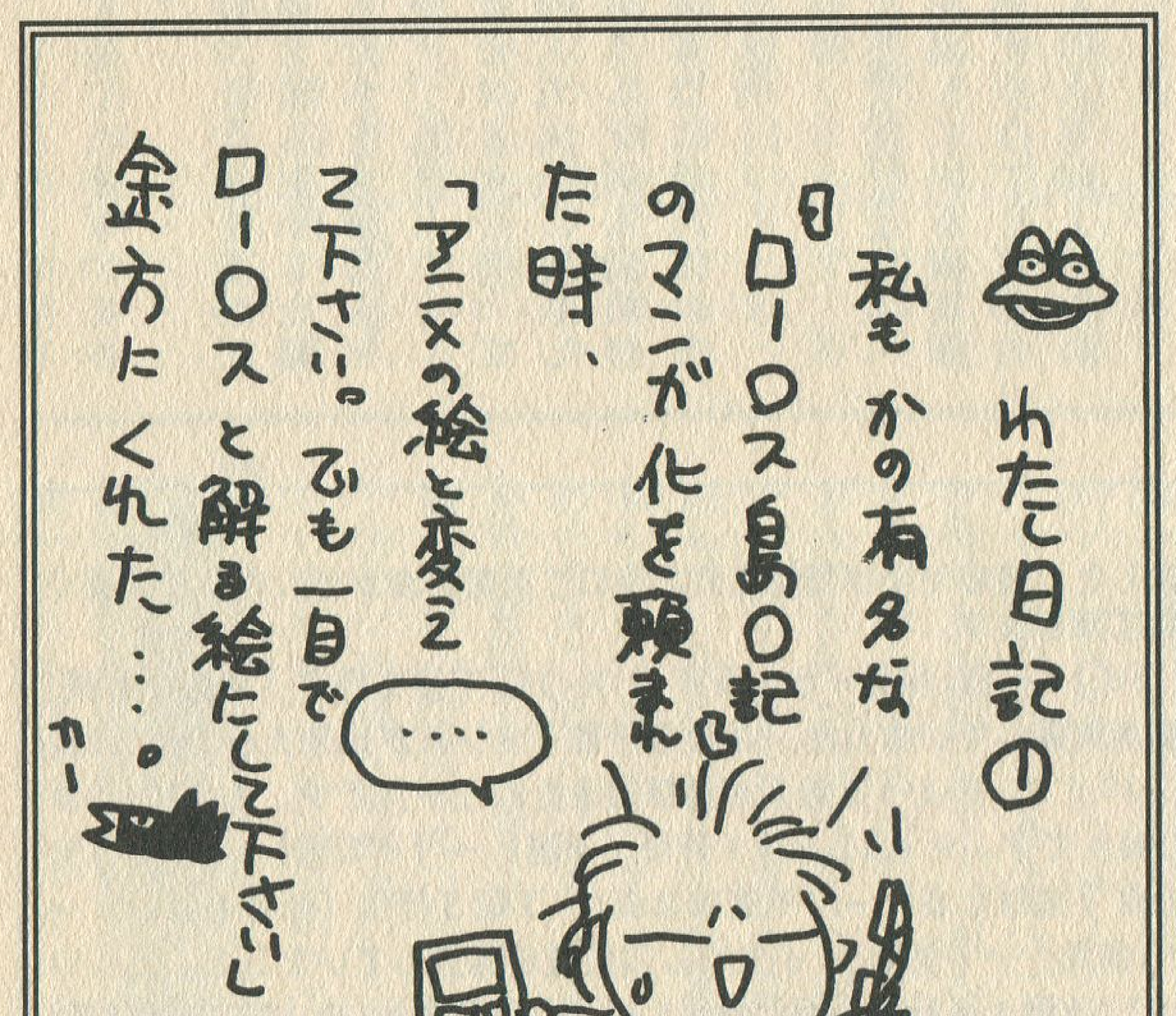
この手の仕事で一発OKが出たことはほとんどない。これは漫画に限ったことではなく、一枚イラストでも色々と問題が起きる。しかもその問題はそのイラストや漫画を検討する人間によって判定基準が違うのである。コスチュームが違うとかいうのならともかく、《似ていない》と言われてはそれは作家の個性を無視した意見としか思えない。

トラブルの原因は作家とオフィシャルをつなぐ編集部!?

しかし自分が問題に思っているのは、そういった各ゲーム会社からの対応に対してではなく、それらゲーム会社から版権を借りて作家に作品を描かせている編集部にある。誤解のないようにして欲しいのは、これらのトラブルの原因はゲーム会社にあるのではなく作家とゲーム会社をつないでいる編集部にあるのだと自分は思っている。

もちろん作家の心情としてはそのゲームの原稿依頼を受けた時点で、自分にとってもそのゲームにとってもプラスになるであろう作品として原稿制作に入るのが普通だと思う。「決して悪いようにはしないから俺達漫画家に任せてくれよ」といった気持ちもある。ゲーム画面では表現できない部分を俺達が盛り上げてやろうじゃん的な感覚で依頼を受けたにもかかわらず、ここが違うあそこが違うと言われると拍子抜けしてしまうのも事実である。できればゲーム会社の人にはその辺を理解した上で監修して欲しいと思う。そもそもオフィシャルの人間でない《外注の作家》に原稿依頼して作る商業誌ということで出版社に版権を下ろしたのだから、100％ゲーム会社が納得できるような作品ばかりでないのは仕方がないことだと思うのだけれど…。

ごくたまに、ある程度ゲーム内容から離れた内容でもOKが出る場合がある。少々拍子抜けの感もあるがとりあえず満足した原稿が上がる。そして雑誌に掲載されてみると自分の漫画の欄外に「この漫画はゲームとは一切関係ありません」的な、なんとも突き放された感のある表示…。中にはその手の表示をしておけばどんな内容でも大丈夫ですヨ…と自信満々に語る編集部もある。そんなこと言われては、「それじゃこの漫画は何のための漫画



イラスト：斎藤亜弓

だったの？」と言いたくなってしまう。

もちろん、ゲーム会社からしてみれば、自分達の生みだした大切な子供（ゲーム）達を他人の手で汚されないようにするための対策という意味では当たり前の行動だと思う。それはそれで良く分かっているつもりではあるのだけれど…。

「個性」を売りにして生活をしている「漫画家」

漫画家というのは（別に限らないけど）個性を売りにして生活しているのだから、その個性を生かした方向で仕事をしたいと思うのは当然のことである。こういったゲームの人気にあやかった仕事をしている出版社は、そのゲーム会社が納得する作品内容にするのは当たり前のこととして、そのために依頼した作家の個性さえも押さえつけようとする編集方針はどうにかした方がよいと思うのである。

「メーカーさんが言うには…は…だそうなので」という、ただ単にゲーム会社から言われたとおりのことを伝言するだけの一方通行的な本の作り方では、作家からしてみれば「そんなに俺の作品が気に入らないのならオフィシャルの人に描いて貰えば？」ということになってしまう。

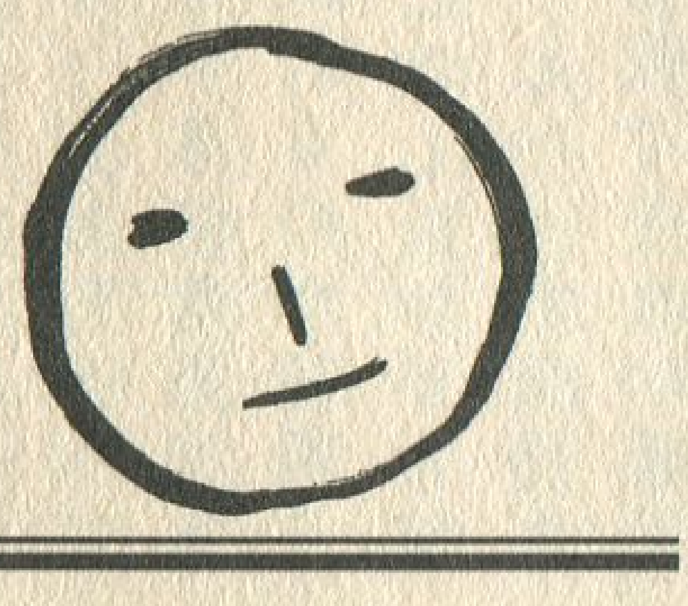
《そんな両方の顔を立てるような面倒くさい作業しなくたって、いくらでも文句一つ言わないで描いてくれる作家はいるんだよ》と言われてしまうと、《ああそうでしたか》としか言い返せないけど…。でもこの手の仕事を受けた後に自分みたいに感じた作家って少なくないと思うんだけどネ。

せっかく色々な個性を持った作家を集めて本を出すのだからそれを最大限に生かした編集方針を、ゲーム会社の人たちをも納得させられるくらいの編集力がほしいと思う。

今のままだったらよっぽどコミケで売っている同人誌の方がゲームの人気向上に貢献しているメディア展開だと思うし。同人誌の作家の方が、ゲームファンが本当に求めているモノを分かっていると思うしね。

自分は個人的にこの手の仕事は好きなので、これを読んだその手の本を出している編集部に「もうこの作家には依頼するな」と言われてないかぎり、そのゲームの人気向上のためにつくしたいと思うよ。

プロフィール
ことぶき つかさ
1970年東京生まれ。2D3D問わず活躍するマルチクリエイター。
代表作として「行け！行け！ぼくらのVガンダム!!」（メディアワークス）。ほかPS用ソフト「闘神伝」（タカラ）のキャラクターデザイン、「SMガールズJ」（富士見書房）などがある。現在コミックNT（角川書店）にて「GGG」を連載中。



お詫びと訂正
前号において以下の通り誤りがありました。読者および関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させて頂きます。
P. 19：2段4行目『シルバーサム、ライ』→『シルバーサムライ』。P. 35：下段6行目『冗談な展開』→『冗長な展開』。P. 36：原稿の一部が欠落していました。2段8行目『センスが出来たのだが』は、正しくは『センスが良ければ【ヴァンパイア】のような魅力が発揮出来たのだが』です。P. 51：©が欠落していました。『©ＯＲＡＣＩＯＮ』です。P. 58：上段1行目『そ闇』→『その闇』、2行目『気付いたが』→『気付いた時が』、3行目『気味な湖』→『不気味な湖』、下段5行目『仕事もない』→『仕草もない』。P. 59：上段23行目『衝動』→『衝撃』。小見出しの位置が間違っていました。正しい位置は7行目と8行目の間です。P. 67：上段16行目『個の部分』→『この部分』。P. 106：写真説明『実態のない』→『実体のない』。P. 109：小見出しが一部誤っていました。「完成度の高さがもたらした弊害とは」は、前項「ヘラクレスの栄光Ⅳ」のものです。P. 117：文末『楠　建吾』→『楠　健吾』。P. 118：『ニンジャコンバット』→『ニンジャコマンドー』、『ＵＦＯ仮面ヤキソバン』の価格は12800円ではなく5980円でした。P. 119：『塊斗羅　ザ　ハードコア』→『魂斗羅　ザ　ハードコア』。P. 119：『なぞぷよ』の発売日は10月11日ではなく11月11日でした。

不定期連載第1回

メーカーが『ゲーム批評』に意見する　セガ編

『ゲーム批評』への意見



ゲーム批評の1～2号を読んで、セガの広報担当竹崎氏より「なんか違うんじゃない？」というお言葉。ゲームメーカーとして「ゲーム批評」を熱く語る!!

何のために「ゲーム批評」を作っているんですか？

セガ 竹崎氏インタビュー



期待していた本じゃない

編集部（以下編）：竹崎さんは、前号のゲーム批評（冬号）は、悪い部分だけを取り上げすぎていて、「ゲームがつまらないものだ」という印象を読者に与えかねない、とおっしゃってましたが…。

セガ竹崎氏（以下竹）：「ゲームを文化として提示する」ということをゲーム批評さんが言ってるのを聞いて、非常に感激したんです。新しいスタンスを切り開ければ面白いなと思っていましたし、実際に雑誌を2号まで作られて、他の雑誌と違っているのは確かだと思うんです。でも1号は…、ちょっと違うんじゃないかと思う程度だったんですが（苦笑）、2号を読むと、もっと違うと…。苦労して作られて、志が高いところにあるにもかかわらず、本としてできてきたものが、最初に聞いて期待していたものとはちょっと違うと感じたところはありましたね。

編：確かに気負っていたところがあったかもしれません。

竹：格闘ゲーム特集についても、1号目の特集「ファンタジーは死んだのか」と切り口が同じで、ワンパターン化していませんか。

編：安易というか、扇動的というか…？

竹：格闘ゲームというのは、まだそれなりに他のジャンルに比べてステータスがありますよね。でも「それはダメなんだよ」というのは、なんか変だなと思うんです。遊んでいる人たちは一生懸命遊んでいるわけだし、一生懸命遊んでいる人たちに「お前らそんなの遊んでいていいのか」と冷や水をかけるような、そういう特集を組んで、はたしてゲーム批評という雑誌が、最初にやろうとしていた「ゲームを文化として認めさせる」ことにつながっているのかどうかが、非常に疑問だなと感じました。

編：「辛口で言って下さい」という声がある一方で、内容に愛がないとか、ネガティブだという声が、1号目と比べて多かったですね。

最後までプレイしてこの内容？

竹：どうも建設的じゃない。「ゲーム業界のこ

れは問題だぞ」といろいろ言っているんだけど、実は何にもなくて、読み終わって何か虚しい。とりあえず小難しい言い方をして、ゲーム業界の浮かれてる部分をつついて終わりなんですかと…。読み終わって「ゲームって面白いな」という気持ちにならない。格闘ゲームってこういった文化なんだなということも感じられないし、何のために本を作っているんだろう、と…。

編：文化として高めたいと考えているのなら、制作者の手助けになるような文章を書くのがいちばん幸せなのかなと。

竹：単に「ダメだ」とか「安易だ」とか書くのではなくて、そういった部分を出していくと、もう少し進んだいい本になるんじゃないかと思います。簡単ではないでしょうけれど。

編：そうですね。そうしたキャッチボールをしていったり、場として活用していけないかなと思います。ただ、そうした企画を組んでも、メーカーさんってどこまで応じてくれるのかなという疑問もあるんです。メーカーによっては、「批評するなら、内容はどうあれ写真を載せないでくれ」とか言われるんです。やはり批評が載るとゲームの本数に影響が出るんでしょうか。

竹：影響は出るでしょうね。発売日前に雑誌であんまり悪く書かれると、買うか買わないか迷っている人には…。発売日直前に「絵は綺麗だけど操作性は最悪」などと書かれたら、僕みたいなマニア（笑）だって二の足を踏みますよ。お店の人が不安になることも当然起こりえますよね。

編：だから最後まで遊んでから言わなくちゃいけないし、無責任には言えませんよね。どれだけ制作者側がその作品に想いを込めて作っているかをわかった上で、批評していかなくてはいけないと痛感しています。

竹：その辺は難しいところですよ。だから「ゲーム批評」としては（ゲームを）全部終わらせないと、書かないと決められて作っているんだと思いますけど…。逆にそこまで遊んでいるのに、なぜこんな特集で終始するかというところに疑問を感じちゃいますけどね（苦笑）。

記事の責任って何だ

編：先ほど本数に影響が出るとおっしゃられてましたよね。それなら、その文章を読んで反論できるなら反論した方が得というのはないんでしょうか？

竹：それはね、例えば「ゲーム批評」で間違ったことが掲載されたとしましょう。「ゲーム批評」には「事実誤認については謝罪します」と書かれているんだけど、その訂正が載るのは3か月後ですよね。その3か月で潰されちゃうんですよ。ある種一発勝負なんですよね。例えば前号の「ストーリーオブトアがMD最後のROMゲーム」という記事がもう少し断定調で書かれていたら、本が出た時に読者はみんなそう思いますよね。次号の後ろの方で、囲みで訂正記事が載っても、もう何の意味もないんです。3か月後でなくて、週刊誌でもそれは同じです。だから「間違いは責任とります」と書かれても、「じゃあ責任取って」という話になるんですよ。

編：被った損益を埋めてくれと。

竹：そこまでいかなくても、いくらチェックを入れても間違った内容って載ってしまうものですよね。単純な例だとソフトの価格が6800円のところが8800円になっているのをチェックして、編集部の人も了解しているにもかかわらず、そのまま印刷されたり…。「本に載ってしまいました。ごめんなさい」といわれても、間違った価格を見て「高い」と誰かが思ったとしたら、その想いは消せないんですよ。

編：高いと思ったらお店にすら行かないわけですから、本当の値段を知りようがないですよね。

竹：ゲームの好きな人ってゲーム雑誌から情報を集めている部分が大きいので、評価にせよバグにせよ、それによっていろんな影響が起こったりするわけです。さざなみの時もあれば津波の時もある。そうなった時に、「責任を取ります」っていうのは何かなと思いますよね。

編：訂正を載せて終わりではなくて、積極的

な誤解を解く努力が必要ですよね。

竹：だからそのことで雑誌社を責めるつもりはないし、こちらの手違いもありますからね。ただ、言われたら言い返せばいいというのは、難しい問題だと思うんです。評価というのが、個人的な嗜好に負うところが多いですから。例えば大作RPGがあって、いくら売れたといっても、人によっては嗜好には合わない場合もある。話題作だから買っても、遊んで面白くなければ、「俺はこんなふうに面白くないと思う」と、書いてしまうでしょう。それが良く売れる国民的なゲームだったとしたら、嫌いな人間は1割か2割しかいなくて、8割の人間は素晴らしいと思う。その批評を「素晴らしいと感じた8割」の人が書いたのか、「つまらない2割」の人かによって、読んだ人に全然違う印象を与える。その辺が評価とか批評って難しいと思うんです。

編：ただそれは、「大多数が支持しているから正しい」とか、「少数意見だから違う」とかじゃないと思うんです。その批評文がそういう気持ちに気づいていて、問題点などをはらんでいる部分について言及していれば、どんなに多くの人が支持していても書く意味があるんじゃないかと思います。

方向性が同人誌

竹：そういう考え方で行くと、「ゲーム批評」という雑誌の方向性や主旨は、突き詰めるとミニコミや同人誌になってしまうと思うんです。作られている側はマスコミを意識して作っていますよね。でも方向性は同人誌的なんですよ。

編：作る側としても試行錯誤している部分なんですよ。ユーザーの側にも立っていたいし、プロとして、マスコミとして作っていきたいという部分もありますし…。ミニコミやマスコミの差や、こういう批評誌を作る上でのマスコミのありかたというのは、どういうところにあるんでしょうか。

竹：どういうところにあるのかわからないんですが、僕はこの雑誌の中から同人誌的な部分をどんどん除いていかなければいけないと思うんです。例えば、まずミニコミがやりやすいウワサ話をやめることとか…。そうした部分がたくさん残ってますよね。

編：例えば「噂の●相」みたいな雑誌はミニコミ風で、「文●春秋」というのはマスコミですよね。その違いなんでしょうか。それとは別に、スキャンダルはスキャンダルでも載せるという「フ●ーカス」や「女性●身」とかも、ウワサ話とか「東●ポ」のノリですよね。ああいう本も同人誌的なんでしょうか？

竹：ちょっと話の主旨と違いませんか。ただ、僕は「ゲーム批評」という雑誌が目指されている方向性と、ゴシップを載せたりする部分は違うと思うんです。「噂の●相」がどうだというのなら、「ゲーム業界の『噂の●相』」を作ればいいじゃないですか。ただそれを作るんだったら、ゲームを文化としてとらえるとか、広告を入れずに作ろうとか、そうした方向性とは正反対のところにあると思うんです。建設的に進めていきたいという姿勢の方が強いのなら、まずはそうしたゼイ肉を削っていって、本来の目的であった方向に転換していくことが必要じゃないかと思います。

編：真実を報道するという姿勢をもっとストイックにやるべきなんですよね。取材して、ちゃんと裏をとって、書く意味があるから書くんだという…。これはユーザーには知らせるべきなんだということなら書けばいい。

竹：そういう話と作品を批評していこうという方向は別の話だと思うんです。もし裏情報の報道というスタンスでいくのであれば、業界からの反発も避けられないし、本当にゲーム業界の発展になるのか非常に疑問でしょうね。そういう方向ともゲーム批評は違うと思うんです。ゲームを作品として見た時に、新しい提案があったものがあれば、その提案について自分たちがどう思うか。もしくは失敗している提案については、こういうやり方もあるんじゃないかという。そういったものを語っていけるというのが「ゲーム批評」なのか

など思うんです。

編：なるほど。業界の悪いところを暴くのではなくて、文化として高めるというか、出てきた作品の質を上げていくという姿勢。

竹：そうですね。それはそう思いますよ。僕はこういう本を作るのって、昔から難しいだろうなと思っているんです。しかも読んで面白い本にするのはもっと難しいだろうなと…。

ゲーム批評はどうなる？

編：ゲームの批評というのは、どうあるべきなんでしょうか？

竹：難しいと思いますよ。自分が批評しろと言われたら、ちゃんと批評できないし…。ゲームを丸ごと受け取って、このゲームは誰に向いているのか、こんな人に向いているなとか、それくらいしか僕らからは投げかけられないでしょうね。個人で遊んで、個人として面白かったという、それくらいしか言いようがないですね。僕も面白くないゲームは面白くない。だからといって、「このゲームは面白くない」と言う権利はないと思っている。というのは、どんなゲームでも面白いと思う人は必ずいると思うから。

編：ただ、批評になって全国に流れるわけですから、友達どうしで「アレ面白かった」「面白くなかった」なんて交わす程度の無責任な内容では許されないですよね。実はゲーム批評を始めるにあたって、いわゆる「クソゲー」は記事にしないと決めたんです。面白くないゲームを、メチャクチャに攻撃する、そんなことをしたいんじゃない。そういうところはあったんです。書くことによって、そのゲームの存在を否定するものではなくて、何かしら意味があればいいんでしょうか？

竹：ゲーム批評の存続が危うくなってきましたね（笑）。

編：それでもゲーム誌って、不思議なくらいに本音を言いたがらないところがあるじゃないですか。ホメなくちゃいけない、でもそれだけ…。あまり質が高くないようなアニメの話をもってきたようなゲームがウケて、すごくよく作り込まれた地味なソフトが全然受け入れられないという状況はまずいと思っているんです。

竹：でもね、それでも、そのゲームでユーザーは喜んでいるわけですよね。

編：でもそれでは、いいゲームって作れないんじゃないでしょうか。「売れないから、作れない」という状況になってしまうんじゃないかと思うんです。

竹：全然わかんないんですけど、1号目とか2号目とか、やっぱり本を売るために作っているという感覚はあるんでしょうかね。

編：面白い本を作りたいという感覚はありますね。売りたいというよりは、読んで面白いというか、自分だったら読みたいという、そういった内容が結局は売りにつながっていくんだと思いますが。

竹：実際に今のゲーム批評を読んで、そうなっていると思いますか？

編：難しいですね。

竹：その辺で理想と現実のギャップがあると…。

編：方向性は読みたいと思うんですよ。つつみかくさない批評があって。大きなムーブメントの検証とかがあって。なんだか格闘ゲームも最近飽きてきて、どうしてこうなっちゃったんだろうと…。すごく面白かったはずなのになとか、本当にだめになっちゃったのかな？　とか、そういうのを純粋に読みたいと思うんですが、前回の特集はそれが未消化かなとは思っています。

竹：わりと誰でもわかっているようなことしか書かれていないのかもしれない。

編：深く検証する？

竹：深く検証しすぎてマニアックになりすぎても、どうかと思うでしょ？　そうなると、結局中途半端になっちゃうんじゃないかなと…。

編：というよりは、書くことで何か得られれば。やはりテーマを持つということですよね。

竹：で、結局同人誌になっちゃう（笑）。でもゲームに愛がある人は、この本を全否定はしないと思うんです。僕もそうだけど、ポジティブにゲーム批評をとらえてくれている人と

いうのは、否定はしないんだけど、もっと「正しい愛のある方向」に行ってくださいという気持ちだと思います。

愛がないと何もできない

編：今回、あるメーカーさんに「画面写真を貸してください」とお電話したら、「批評するのなら貸せません。個人的にはたいへん申し訳ないんですが…」といった感じでした。個人としては、会社としてはどうなんでしょうね。こうした批評というのは、あまり歓迎されないんでしょうか？

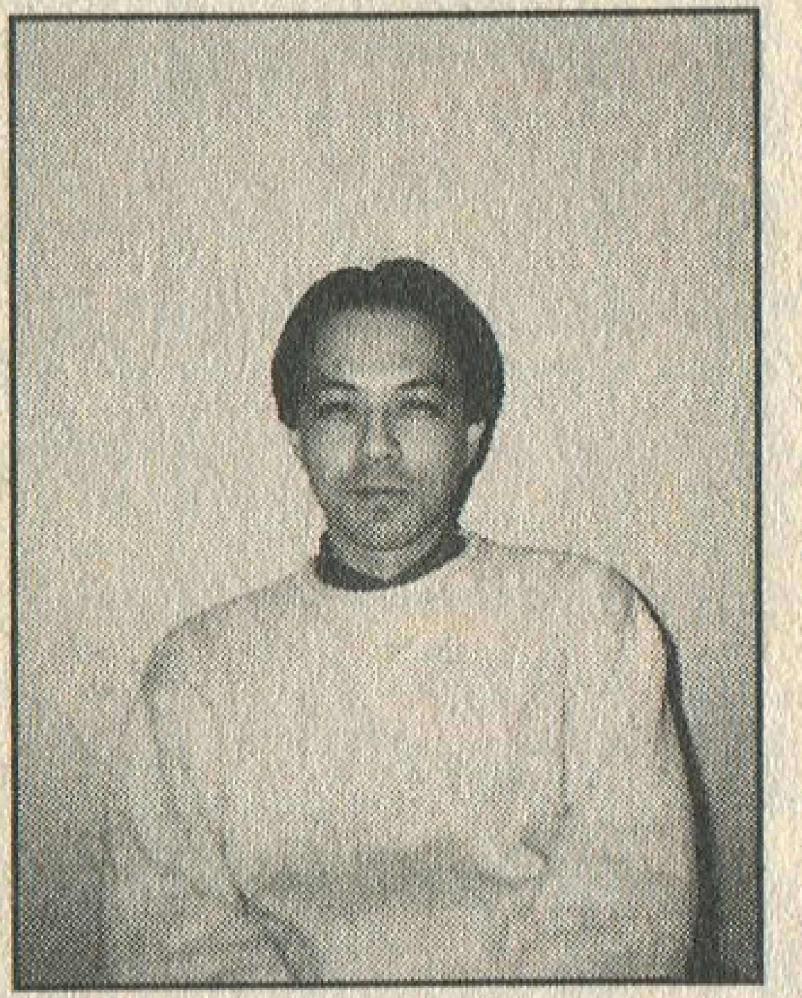
竹：批評っていうのは、本当はみんな嬉しくないでしょうね。良く書かれて売上が伸びるよりも、悪く書かれて売上が削られる方が目立つから。

編：業界的に見てどうなんでしょう。批評本の存在というのは？

竹：よくわからないです。ただ、ゲームを買って遊んだときに、まったく面白くなくて腹が立つことはだれでもあると思うんですが、当然好みが合わなかったのかもしれないし、本当にだめだったのかもしれないし、そうした声というのは作った人に返していくものだとは思います。それをいたずらに、雑誌の形でユーザーの声を集めて1冊の本にするのは、それはそれで面白いと思うんですが…。評論家が一人で評論して、それをマスコミとして出すのはちょっと意義がわかりません。ゲーム評論家がソフトを1本遊んで評論するよりも、実際に買って遊んでくれた10人のユーザーの声の方が大切だと僕は思います。

編：評論家に対してソフトを出しているのではなくて、ユーザーに向けてソフトを出しているんですものね。どんなに説得力のある批評でも、それはその人の今までの価値観でしかないし、主観の延長でしかないわけですから。

竹：ゲーム批評が、ゲームをゲームで終わらせないでおこうという方向を目指しているというのは共感できるんです。僕がまだ単なるユーザーの頃、事前に各雑誌で書かれてあることを読んで、自分でゲームを買って遊んだあと、もう一度全員の評価を読み直してみました。そうすると、「この人はこういうことを書いているけど、最初の部分しかやっていないな」とかがよくわかるんです。その人のゲームの批評に対する姿勢が見えるというか…。



編：それは理想的なユーザーのあり方じゃないでしょうか。雑誌の情報を鵜呑みにしてはいけないということですね。自分のつちかってきた素養を生かして評者の意見を判断し、遊んだ後に自分の感想と評者の意見を照らし合わせて深く考えていく。

竹：批評は、何に対しての批評かというのは、難しいですよね。

編：どうすればいいんだろうと、いつも考えているんです。

竹：でも出しちゃったからには、3号も作らなくちゃいけないですよね。

編：「こういう本は今までなかったから、つぶしちゃいけないよ」と、みなさん言ってくださって…。理想に近づけた方向で、今の考え方に固執しないで、いろんな方の意見を聞いてやっていくのがいちばんいいのではないかと思っています。まず、ゲームに対する公正な気持ちというか…。

竹：そうそう。愛ですよね。愛。そうでないとゲーム批評も作れないし、広報もできない。

編：ソフトもそうですよね。ゲームが好きだから作っているんですもんね。

竹：だれもユーザーに嫌われるためにゲームを作っているわけじゃないですしね。

編：今日は本当にありがとうございました。

聞き手・斎藤亜弓

プロフィール　竹崎忠（たけざき・ただし）

株式会社セガ・エンタープライゼスの家庭用ゲーム機のパブリシティ担当。ゲームをこよなく愛していて、ユーザーの側に立った広報を目標にしている。

キング・オブ・ファイターズ'94 開発ディレクター、元SNK社員からの反論 児玉光生

シロウトが批評で言うことなど百も承知だ!

前回の格闘ゲーム特集を読んだ元SNK社員児玉氏よりゲームデザイナーとしての意見が届いた。

怒 批評する力と創る力は違うのだ!

平成7年2月22日、AOUショー視察の為、明日出張するが、またあの忌まわしい光景を観るのかと思うとゾッとする。なぜなら、出没するのだ! 俺の嫌いな百害あって一利なしの人種が…小太り、メガネ、いかにもゲーム以外には興味が無さそうな容姿の御方。その御方たちは、ゲームをお楽しみになられるのかといえばそうではない。話題のゲームを占領し批評会をしておられるのだ。中にはわざわざバグを探し、出展ブースの社員を見つめてニッコリ微笑んでいらっしゃる。その微笑みはバリバリバルカンパンチをたたき込んだとしてもお釣りがくる。最近、悪質なクロスレビューの影響か、この手の人種が細胞分裂をくり返し、小さな子供までもが受け売りのうんちくを語り合うのも当たり前のようだ。ゲームを楽しむより批評を楽しんでいるようだ。

現在、開発に入る新人のほとんどが、このようにガキの頃からクロスレビューを読み育った頭でっかちな筋金入りの批評家である。

さて、その批評家は、長年鍛えたそのセンスを生かし大活躍するかといえば全然しないのだ。確かにゲームのあらを探す能力はあるが、創る能力は無いのだ。結局、批評する能力と創る能力は違うもので、それをはき違えたバカ共は批評できることで優越感に酔い、批評された側より優れていると錯覚しているのだ(それは某ACゲーム誌の編集部が開発に関わったという◯コルビウス、◯トミックエコロジーというもので十分わかるはずだ)。まして'94のヒットの理由がキャラの名前が良かったと分析し、再三掲載されればもう鉄球大暴走だ! (どこの誰がキャラの名前で金入れるの? 連れて来てくれ殴ってあげるから) ライターは個人的感情で好きなゲームにページを割き、ヒットすれば「編集部が目をつけていただけのことはある」という展開でうんちくを書き、ヒットしなければ「やり込まない大衆が遅れている。おかしい」と言う(おかしいのはおまえじゃ! ◯ップハンターでもしとけー)。

怒 ドシロウトが錯覚するな!

話がそれてしまった。そろそろ本題に入ろう。俺が言いたいのは、開発のほとんどの人間はゲームが好きで好きでたまらないという奴が、激しい競争率のざるにかけられ、やっと入社した各美大、専門学校の中のエリートで、入社後も同期や先輩と毎日競争する、実力社会の中で飯を食っているプロなのだ。企画なら、一日中、便所の中でさえアイディアとうんこを絞り出し、デザイナーなら上司に怒られながら徹夜で体からネギの腐ったような臭いを出しても機械のように描き続ける。1ドットで飯が食えるか否かの世界で勝負して

いるのだ。そんな所に素人の思いつきが入る隙間は一切無く、素人の批評で言うことなど百も承知なのだ。少なくとも'94のスタッフは「視力なんか落ちてもいい。目玉の一つくらいはくれてやる」と言いながら絵を描く、開発に魂を売った奴らなのだ。この際、前回の'94の記事の内容が真実だの何だのいうつもりはない。ただゲームを創る才能も情熱もない、就職口の一つとして雑誌社を選んだド素人が、錯覚して批評と称し、上からものを言うのがおかしいと言っているのだ。確かに金を入れるのは素人で、素人の意見は大切だが、それは好きか嫌いかレベルの判断でいいのだ（それにおまえの支持するものより、大衆の多くは'94を選んだのだ。現実を認められないの？　寝言は寝てこけ！）。それを勝ち誇ったように「そこは違う」と指摘する（違うのはおまえじゃ！）。もう一度言う。ゲーム創りのプロにたいして、どこの馬の骨ともわからないマイナーな人間が名前すら明記せず、悟ったように一般のアホ共に影響力のある雑誌で、ソフト以外にデザイナー個人を罵ったことが許せない。結局あら捜しのできないソフトより、'94を大衆が選んだという現実が認められないだけなのだ（それは自分を否定することになるからね）。あら探しできたことで、'94を上回る能力があるといいたいのか（うらやましいならそう書け！）。

ゲームデザイナーなら作品で勝負してくればいい（まあ違う土俵に上って他人のふんどしで相撲しているようじゃ、ゲーム業界の裏街道まっしぐらやろけどね）。しかしおまえには、たとえ間違ってもついて来てくれる部下がいるかな？　おまえを信用して億を越える金を賭けてくれる会社があるかな？（俺には両方あったけどね）いくらあら探しができても、そういうものが無ければ良いゲームが創れないよ。最後に'94がヒットした理由を教えてあげるね。ゲーム創りほど思い入れに左右されるものは無いと知っていたこと。スタッフがサラリーマンじゃなかったこと。素人の分析では計れない、熱いハートを持っていたこと。それだけ！

「自分にとって扱い易い人間が、仕事のできる人間」と考えるブタが、'94という甘い汁をすすりに来たので、「ものを創ること」ができなくなったことを理由に前社をやめた今は、'94の今後を楽しみにしている一人です。俺も新しい環境の中、また、天下を取るつもりで頑張っています。クサレおたくの批評に負けずにがんばってください。

（原文のまま）

プロフィール

児玉光生(こだま みつお)

元ＳＮＫ社員。KOF'94にディレクターとして関わる。現在ゲーム業界に在籍し、グラフィック中心にクリエイターとして活躍中。

主な作品：

アイレム　エアーデュエル
ＳＮＫ　ラストリゾート
キング・オブ・ファイターズ'94

編集部から

あなたは誰に向けてゲームを創っているのですか？

この意見をどう受けとめるかは読者の皆さんにお任せします。ただ編集部としては同意はできません。まず、児玉氏のプロ意識に疑問を感じます。プロなら作成過程がどうであれ結果で勝負すべきです。過程で苦労した、努力したから作品が素晴らしいというのはおかしな話です。また、ユーザーに対して「好きか」「嫌いか」以外言うなというのも少し傲慢なのでは？　あなたはいったい誰に対してゲームを創っているのですか？

私たちは「大衆が支持する」こととその作品が良質であることは別だとも考えています。支持されていてもダメなものはだめですし、またその逆もいえます。そして最後に「創っていない人間は何も言うな」ということに関して。確かに現場のこと、作品に対する理解は創った経験のある人の方が優れているでしょう。（ちなみにこの批評をした磯崎氏は現場の方です）しかし、そういった近い立場の方の意見しか受け入れないのであれば、業界はどんどんと閉鎖的になってしまいます。ユーザーも自分のお金を払ってプレイすることで作品に関わっているのです。その意見も大切です。

緊急特集!

シューティングゲームの没落

数年前までは、ゲーセンの花形ジャンルであったシューティングゲーム。だが現在では、ゲーセン内にその姿を発見することすら困難な状況にある。どうしてシューティングゲームは廃れていったのだろうか!?



Writing By
渋谷洋一

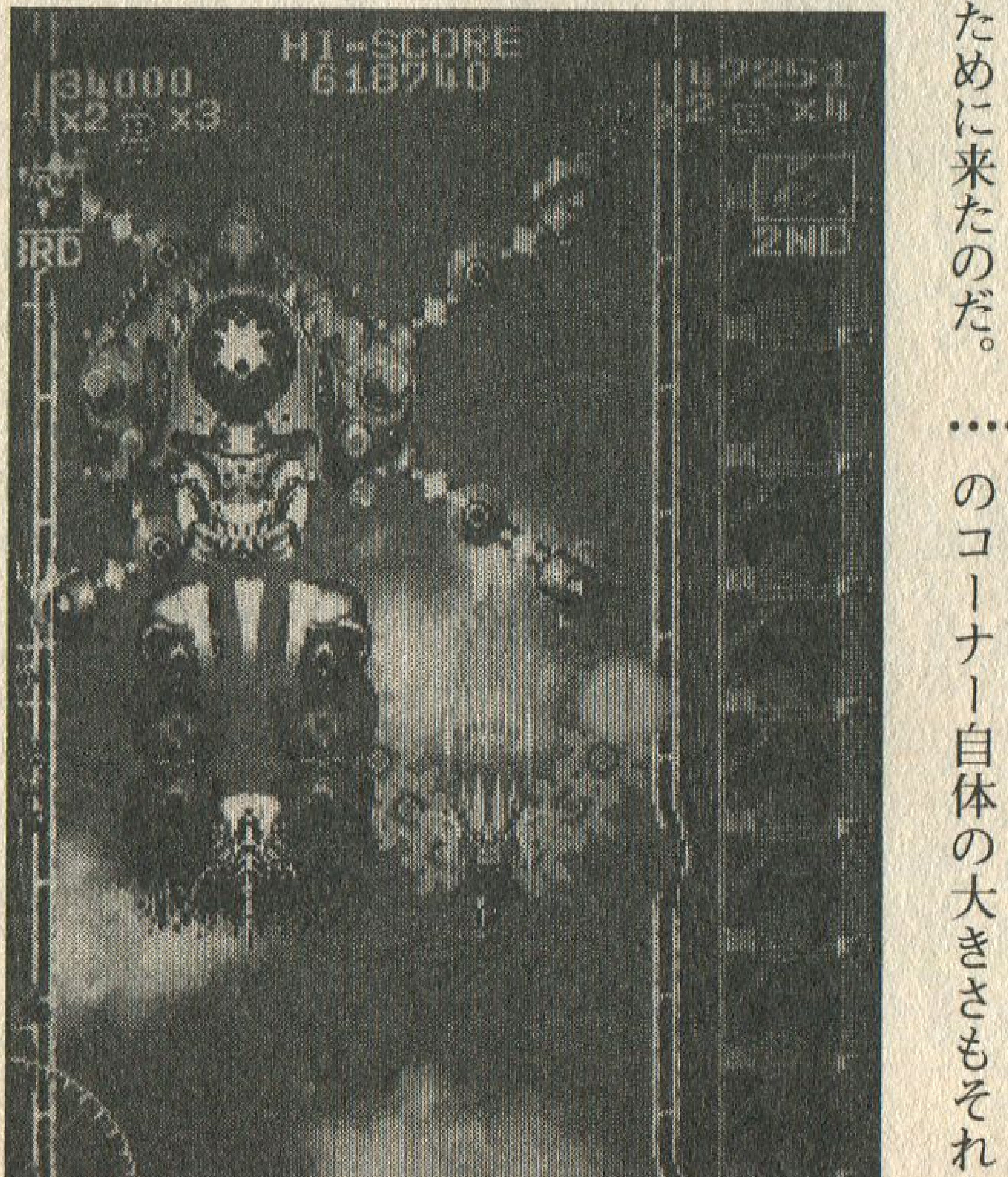
ゲームセンターでの現状報告!!

早速だがっ、現在のゲームセンターにおけるシューティングゲームの現状を検証する。まずは繁華街へと出てみる。ビデオゲームを中心としているだろう小振りで一般的なゲームセンターが目に入る。これもバブル崩壊の影響か、店外に設置されたクレーン式キャッチャー機も、いつぞやの勢いはないようで、客は付いていない。

店内に入り、辺りを見回するとする。電子音がこだまする中、「うぉりゃぁあ!」「どりゃぁあ!」など、サンプリングされた男の肉声が、耳に飛び込んでくる。その発信先には、豪勢にも2台の筐体を組み合わせた対戦型格闘ゲームが、店内の中央で我が物顔で何セットも鎮座している。また、並ぶプレイヤーも立ちんぼのギャラリーもその場に集中し、独特な熱気を放っている。

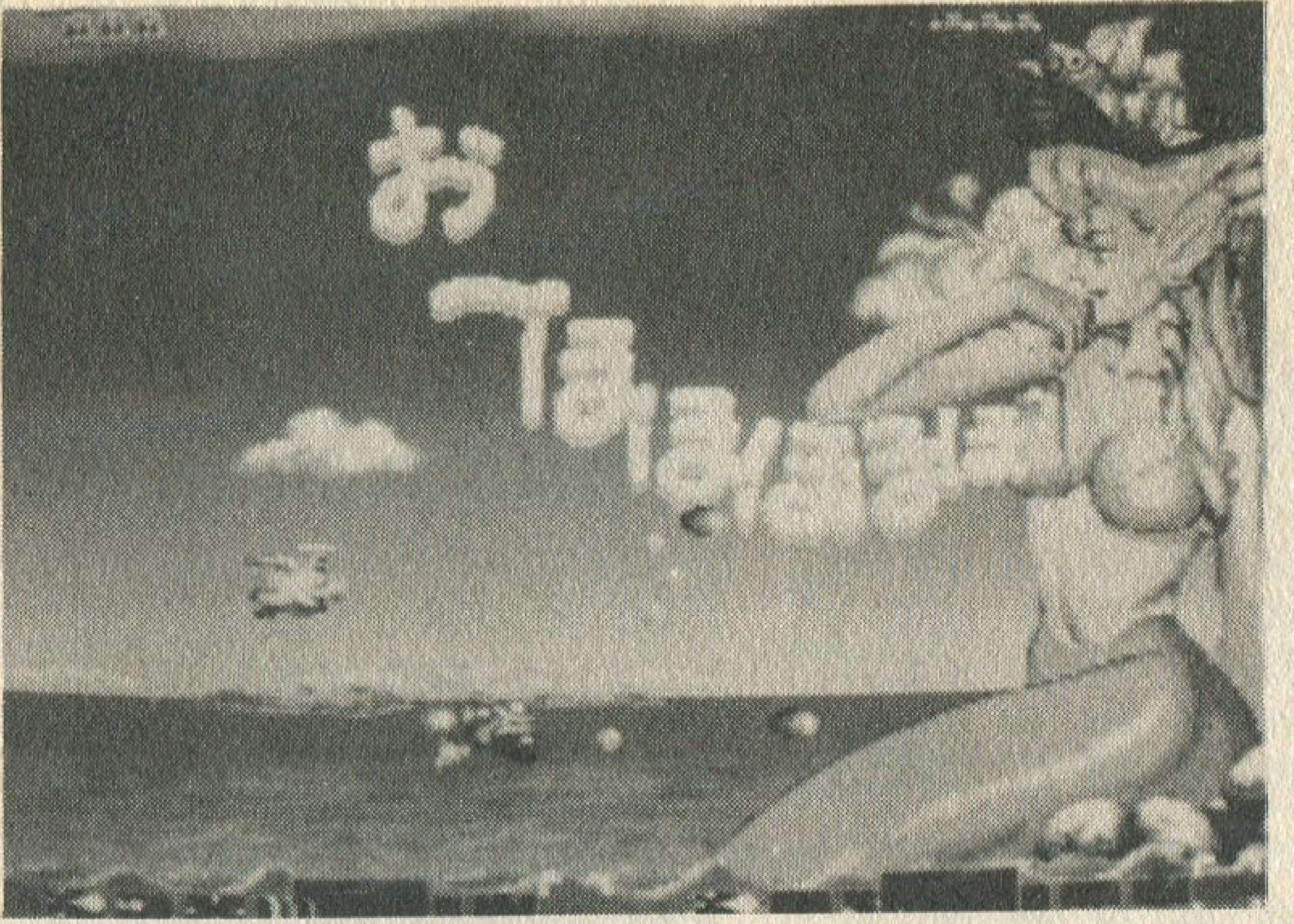
俺も「バーチャファイター2」のニューアストロ筐体を自宅に搬入するほどの男だ。やりたい。やりたい。かなりやりたい。だが、今日は往年の花形ジャンル、シューティングの現状を視察するために来たのだ。

ああ、シューティングゲームはどこだろう。店内の隅を見回す。大型のメダルゲームコーナーがあるが、そこにいるプレイヤーの目は死んでいる。ただの逃避か、時間を潰したいだけなのだろう。メダルゲームは大型なものが多く、そのコーナー自体の大きさもそれな



レース風な仕立てのアイデアと壮快感はバツグンの「疾風魔法大作戦」。

シューティングゲームの没落



人気をインカムが実証「極上パロディウス」

りに食ってしまう。あのスペースに数人の客では、スペース的に採算が取れない。まさにゲームセンターの鬼門だ。さて、シューティングゲームは、というと……。

ゲームセンターの片隅に、ポツンと、ありました。一台。しかもわりと古めのシューティングゲームで、ひとり寂しく哀愁漂わせて。大方、基板を差し替えるのが面倒くさいのか、それとも基板を替える金がそこまで回らないのか。とにかくやる気のなさ丸だしの、どうでもいい場所にそいつは追いやられていた。

シューティングプレイヤー実像

しばらくしていると、コインを投入するプレイヤーが現れた。そいつは機械的にボタンを叩き、黙々とモニターを見つめ、プレイしていた。シューティングは本来、ストイックなものだ。感情を表に出さずに、ひたすら堪え忍びプレイする。ギャラリーは特に関係なく、いるいないにかかわらず、己の反応速度の限界に挑戦する。しかし、これでは経営するゲームセンター側はたまったもんではない。1コインで延々プレイされては、インカムが上がらない。これではゲームセンターの経営者、すなわちオペレーターに敬遠される。

以前、求道者の試練場であったゲームセンターは現在、対戦型格闘ゲームプレイヤー達の簡易闘技場と化している。

データーにみるSTGの現状

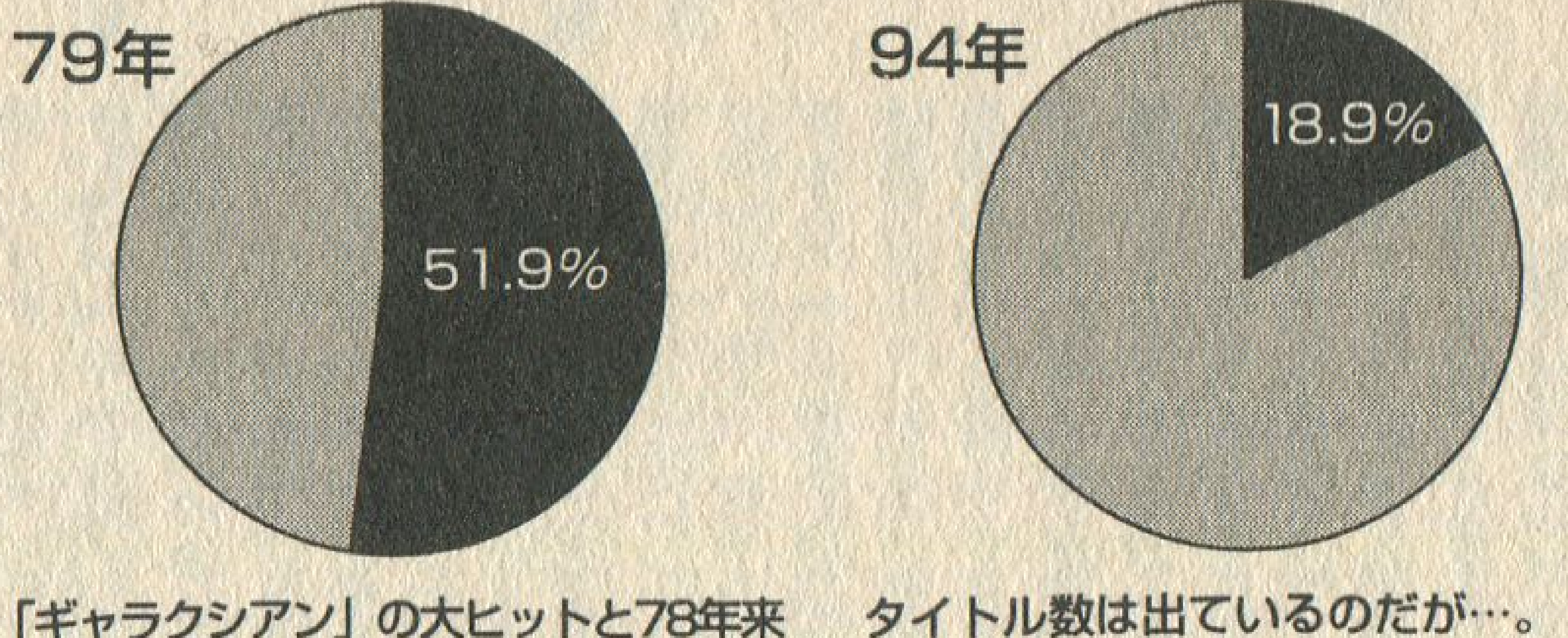
グラフに示すとおり、ビデオゲームの総タイトル数に占めるSTGの割合は79年を境に徐々に減少しているが（編集部調べ。コクピット／アップライト筐体を除く）、それでも年間十数タイトルの新作STGが発売されている。その数は対戦格闘ゲームのタイトル数と比較してもそう大差はない。とはいえ表をみればわかるようにインカムの上位は対戦格闘が多くを占め、数は出るものの有力タイトル以外はインカムが集まらないという、STG人気の衰退ぶりと苦しい現状を示している。

94年度インカムベスト20

機種名（会社名）	獲得ポイント（1000）
バーチャファイター（セガ・エンタープライゼス）	699.2
スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）	524.2
ぷよぷよ（コンパイル／セガ・エンタープライゼス）	314.2
餓狼伝説スペシャル（SNK）	260.4
極上パロディウス（コナミ）	214.2
ヴァンパイア（カプコン）	198.3
スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）	194.2
スラムダンク（コナミ）	182.1
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK）	175.0
熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ）	124.6
対戦ぱずるだま（コナミ）	120.0
龍虎の拳2（SNK）	116.3
雷電Ⅱ（セイブ開発）	95.0
上海Ⅲ（サン電子／タイトー）	93.8
エイリアンVSプレデター（カプコン）	82.1
ワールドヒーローズ2 JET（ADK／SNK）	70.0
豪血寺一族（アトラス）	70.0
クイズココロジー2（テクモ）	67.9
グランドストライカー（ヒューマン）	67.5
クイズクレヨンしんちゃん（タイトー）	66.3

●昨年度のビデオゲームにおけるインカム数ベスト２０（コクピット／アップライトを除く）。対戦格闘ゲームが９タイトルランクインしているのに対し、STGはわずか２タイトルしかない。

ビデオゲームにおけるSTGの占める割合



「ギャラクシアン」の大ヒットと78年来のインベーダーブームが融合した結果。

タイトル数は出ているのだが…。一作あたりの寿命は短いものが多い。

参考・月刊コインジャーナル　究極ビデオゲームリスト（©1982/1993　AMPグループ／アマチュアライン）

なぜダメになったのか!?

以前は作られるゲームの多くは、アーケードのゲームでもコンシューマのゲームでもシューティングゲームだったが、現在では対戦型格闘ゲームとRPGに取って代わられている。

FALLEN THE SHOOTING GAMES

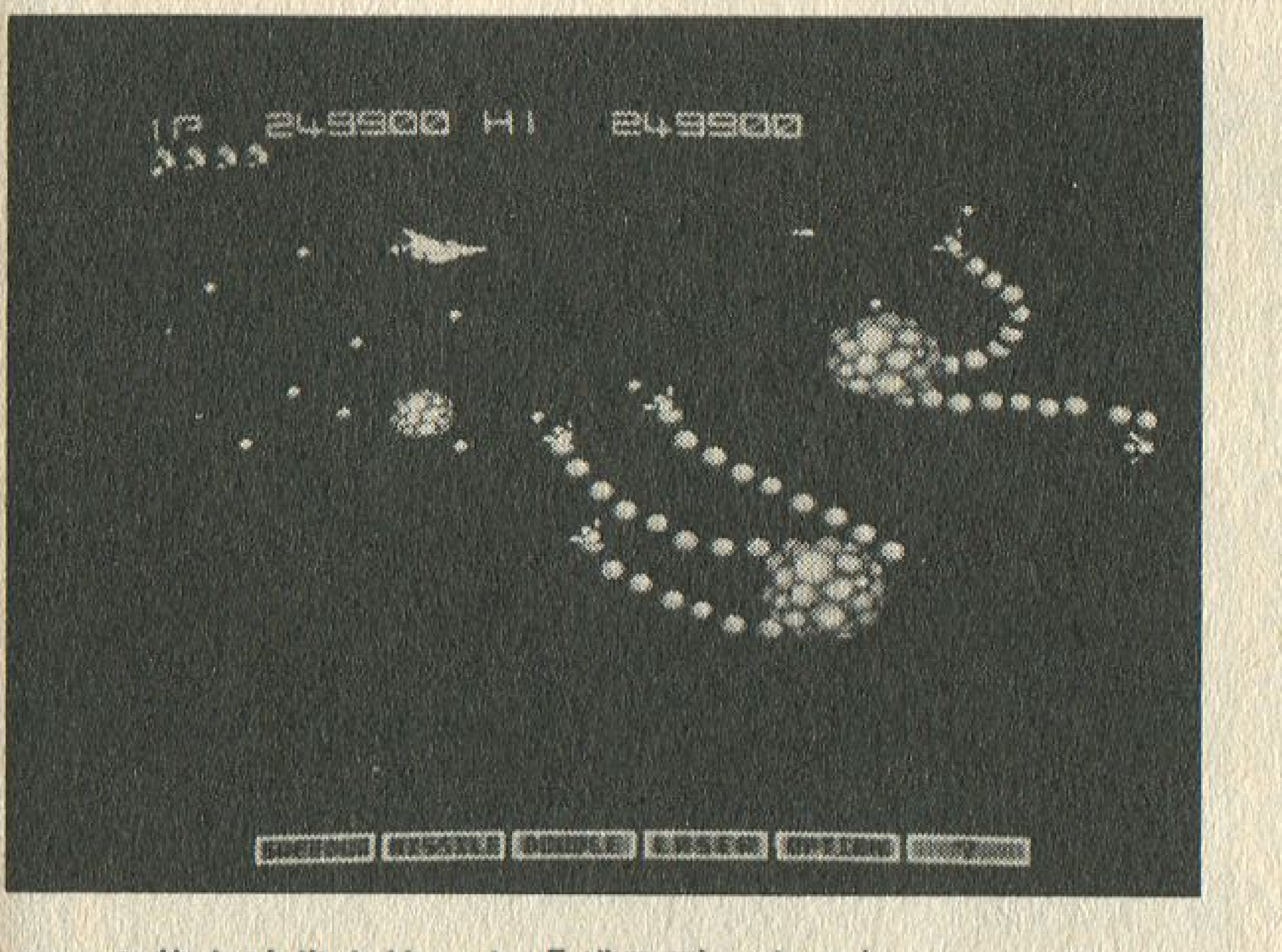
シューティングゲーム 栄えある輝かしい歴史

なぜ、シューティングゲームは廃れ、受け入れられなくなったのか。問いただしていく前に、まずはシューティングゲームの輝かしい栄光の歴史を振り返ってみる。

シューティングゲームの祖先といえば、なんといっても78年に発売されたタイトー社「スペースインベーダー」に他ならない。その昔にはスーパーミニコン上で走っていたナッチング社「スーペスウォー」などがあるが、これはアメリカのゲームである。しかも大学の研究所内にあって、一般大衆の触れられるところではない世界での話。事実上、ビデオゲームとしてのシューティングというジャンルを確立したゲームは、名実ともに「インベーダー」である。

「インベーダー」は、ゲーム業界自体を確立したともいえるほどの影響力を与えた。一大社会現象にまで発展したインベーダーブームは、空前絶後のすさまじいものであった。ここ数年の大手メーカーらによるゲームセンター乱立によるロケーション増加で、現在どこの街や駅前でもゲームセンターのひとつやふたつは必ずあるという状況になった。だが、そうした現在のロケーションの総数よりも、インベーダーブーム当時のほうが、建てられたゲームセンターの数は多いのだから、どれほどのブームだったのか想像がつくはずだ。

インベーダーブームは、多くのゲームメーカーを生み、同時に多くのインベーダーのコピー基板も出回ることになった。しばらく業界は、インベーダー基板を基本とした、改良基板で新たなシューテ



STGの黄金時代を築いた「グラディウス」

シューティングゲームの大いなる流れ

'78年

タイトー「スペースインベーダー」
空前絶後の大ブームとなり、社会現象にまで発展。事実上、業界の確立。

アタリ「アステロイド」
慣性の概念があり、柔軟な操作を実現。ベクタースキャンモニター採用。

'79年

ナムコ「ギャラクシアン」
映像表現にキャラクタージェネレーター方式。キャラクター高速表示。

ニチブツ「ムーンクレスタ」
合体し、パワーアップする自機。個々の敵キャラクターに名前がつく。

'80年

コナミ「スクランブル」
横置きモニターのスクロールシューティング。地上、空中への独立攻撃。

アタリ「ミサイルコマンド」
冷戦をテーマとした、核戦争ゲーム。照準合わせにトラックボールを採用。

ウィリアムズ「ディフェンダー」
映像表現にフルグラフィック方式を採用。緻密かつ多数のキャラを表示。

'82年

ナムコ「ゼビウス」
映像にグラデーションを採り入れる。神秘性をも表現した素晴らしい演出。

セガ「ザクソン」
立体空間を表現したスクロールシューティング。アメリカでヒットする。

ィングゲームなどを作っていた。だがついに、翌年の79年に画期的なグラフィック表現機能を持った、シューティングゲームが登場する。

ギャラクシアン・ゼビウスからファンタジーゾーンへ

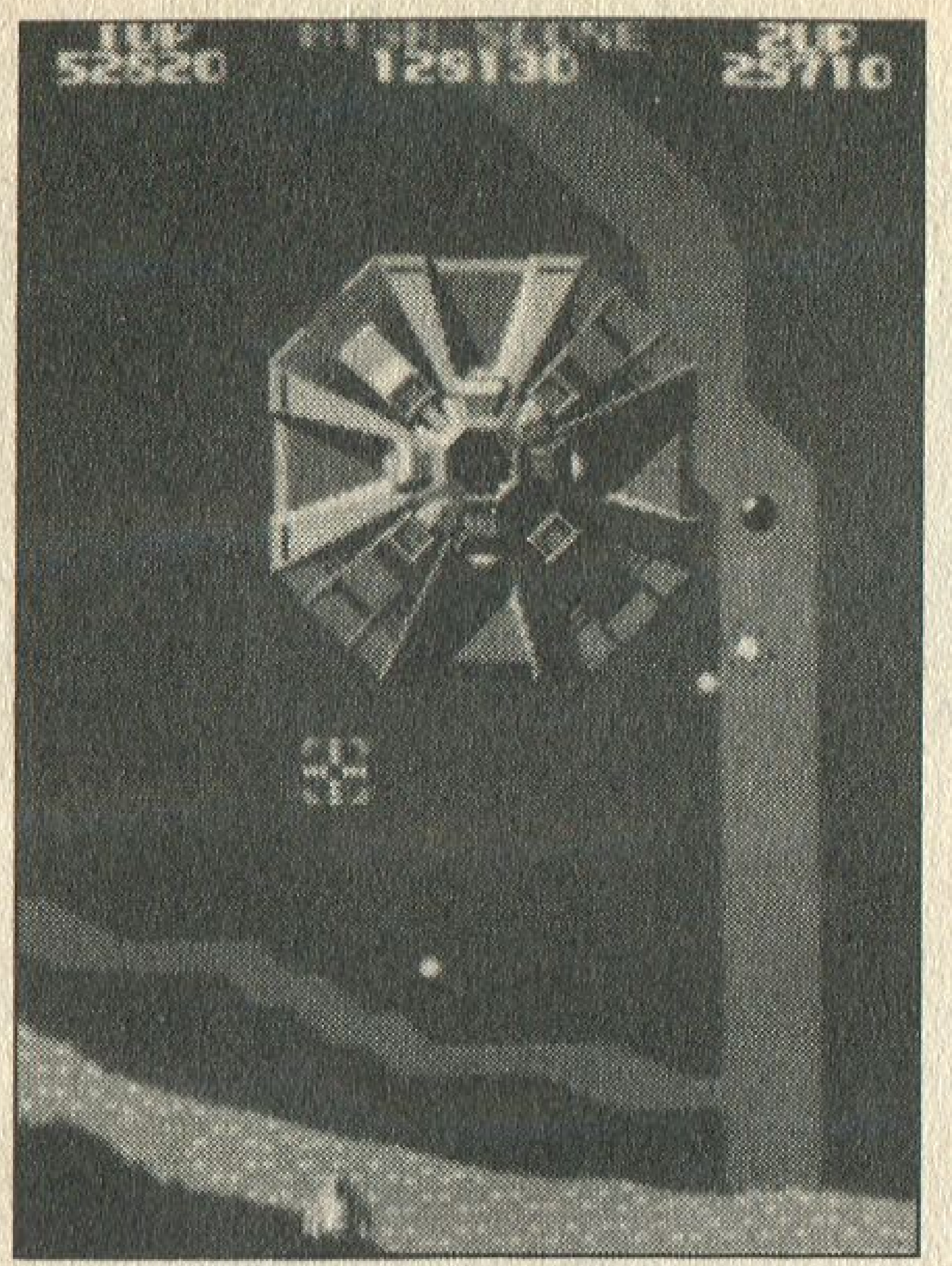
ナムコの「ギャラクシアン」だ。以後のゲームシーンに与えた影響は計り知れない。特筆すべきは、キャラクタージェネレーター方式というグラフィック表現機能。従来の方式よりも格段に高速でキャラクターを表示することができる。以後のラスタースキャン方式のモニターを使用するビデオゲームの映像作り、映像表現を変えた革新的偉業である。「ギャラクシアン」のハードを参考にして、日本物産の出世作「ムーンクレスタ」は作られている。

その頃、横スクロールシューティングではコナミ「スクランブル」がヒット。そしてその「スクランブル」を縦スクロールにしたら…。というシステム的な発想から、82年に発売された爆発的大ヒットシューティングゲーム、ナムコ「ゼビウス」が登場する。「ゼビウス」が当時、見る者を驚かせたのはなんといっても、そのグラフィック表現。これまで原色の単色でしか表していなかったキャラクターや背景の絵に、はじめてグラデーションを持たせ、極めて立体的に現実感溢れ、表現されていたからだ。

その後、85年には、コナミから「グラディウス」、セガから「ファンタジーゾーン」と、ゲーム内容もそうだが、ハード的にも飛躍的に進化。16ビットCPUをメインに、サウンドやグラフィックに個別のCPUを設け、トリプルCPU化。その表現能力もキャラクターをより高速表示、色数も3万2000色を同時発色。現在のポリゴンゲームなどのRISCプロセッサを使用したグラフィックエンジンを搭載するハードが使用されるまでは、基板の論理構成は、この当時のものと基本的には変わらない。

「インベーダー」以降までを第一次シューティングブームだとするなら、第二次シューティングブームは「ゼビウス」からはじまるブームである。すると第三次シューティングブームは、「グラディウス」、「ファンタジーゾーン」からとなる。第四次シューティングブームは、「R・TYPE」、「究極タイガー」、「ダライアス」、「ドラゴンスピリッツ」、「グラディウス2」、「スカイソルジャー」などが発売され、質、量ともに充実したこの時期であろう。

第五次シューティングブームはいつになるのだろうか…。昨年、セガ、ソニーから、優秀な次世代家庭用ゲーム機が発売された。次があるとするなら、アーケードではなく、コンシューマからかもしれない。



「ゼビウス」の驚きはまさに革命的だった

'82年 **コナミ「タイムパイロット」** 自由度の高い360度スクロールを採用。発射弾は数珠繋ぎにもなる。連射可能。

'85年 **コナミ「グラディウス」** ゲージ選択式パワーアップ。オプションの新感覚で柔軟な攻撃の魅力。

コナミ「ツインビー」 1P2P接触による特殊な攻撃など2プレイヤー同時プレイが楽しい。

セガ「スペースハリアー」 シートベルトを着用の大型ムービング筐体の体感シューティングゲーム。

'86年 **ナムコ「サンダーセプター」** 3Dゴーグルによりこれまでにない立体感を表現。「2」はFM音源採用。

'87年 **セガ「アフターバーナー」** ダブルクレイドルの大型ムービング筐体。大幅な可動量で大迫力の体感。

アイレム「R・TYPE」 エロティックでグロテスクなグラフィック。フォースの新感覚な攻撃。

タイトー「ダライアス」 3画面モニターの迫力映像。ボディソニックシートによる体感的臨場感。

'88年 **東亜プラン「タツジン」** 名人なんてまだ甘い。シューティングの達人に挑戦するほどの高難易度。

'91年 **ナムコ「スターブレード」** ポリゴン処理による本格的立体CG。映画のような演出、臨場感を体感。

以後、現在に至るまで新しい変化はなく、シューティングゲーム冬の時代に入る。

FALLEN THE SHOOTING GAMES

シューティングゲームって何だ

シューティングゲームが飽きられてしまった理由とは!? そもそもシューティングゲームってなんなんだろう。

シューティングに飽きた理由!? 高難易度によるマニア化の進行

シューティングが廃れていった理由のひとつに、難易度の設定がある。オペレーターとしては、短時間で、1コインを落とす、またコンティニューしなければならないゲームこそが、いいゲームである。プレイヤーとは、視点が違う。グラフィック、サウンド、ハード、操作性、システム。そんなことはどうでもいい。要は、閉店後にコインボックスにどれだけ百円玉が残っているかだけが、ゲームの価値基準なのだ。ゲームを買うのはオペレーター。この当たり前の関係がアーケードゲームを駄目にしている。オペレーターが望むのは、短時間で1プレイが終了するゲーム。メーカーはそのニーズに応えるべく、難易度の高いゲームを作り販売する。こうした結果、ゲームバランスが悪いため、短時間でもインカムが上がってしまう粗悪なシューティングゲームが幅を利かせ、評価されてしまう。あるメーカーでは、1分に1コインを落とすようなゲームバランスをよしとしているところもある。人対人の対戦ゲームならまだしも、1コインクリアーしてなんぼのシューティングで、それはあまりにも辛いし、それじゃ、誰もやらねえよ。

業界の肥やしにもなるが毒にもなるマニアの存在

今、それじゃ、誰もやらねえよ。と書いたばかりだが、じつはやる奴もいる。そいつが、マニアだ! マニアはゲームが発売される前のロケテストという段階ですでにやり込む。ロケテストは、発売前にそのゲームの人気やインカムを調べる調査期間のことで、もちろんこの結果で、ゲームバランスの最終調整などを行う。このロケテストの結果次第では、そのまま日の目を見ず、お蔵入りとなるゲームもあるのだ。マニアは基本的に上手い。しかも尋常ではないぐらいに上手い。そんな奴がロケテストのあいだじゅう居座り、偏ったデータを出していたらどうだろう。稼働率とインカム値で、1コインあたりの平均プレイ時間が割り出せる。マニアがさんざんやった場合、1コインあたり、プレイした時間はかなり長いはず。そうとも知らないメーカーは、難易度を異常なレベルにまで高めてしまう。そうして誕生したシューティングゲームは、この世の中のほんの数百人の人間ぐらいしかプレイできないような代物になっていたりする。

しかし、困ったことにマニアと

シューティングゲームの没落

いう人種は、そうした難易度の異常に高いシューティングゲームに魅力を感じるものなのだ。ストイックで求道的なシューティングマニア。絶対不可能だとか、あれクリアする奴は人間じゃねえとか、あのボスを倒した奴がいるなら見てみてえもんだ。などといわれると挑戦し、目的を果たさずにはいられない。

ゲームが出ると、プレイヤーは攻略し、いつしか1コインで長時間遊ぶ。メーカーは、より難しいゲームを出す。続編やシリーズものなら、難易度が高くなるのは必至。プレイヤーはそれでも攻略し、1コインで長時間遊ぶ。メーカーはさらに難しいものをと進化、成長と繰り返すうち、プレイヤーはマニアに。難しいシューティングゲームはすっかりイメージ商品になっている。こうなると、一般の人はついていけず、結果、ほとんどの人が見向きもしないという状況に陥る。90年前後に主要なシューティングメーカー各社の作品が、そうした難易度にまで到達していた。こうしてその後、プレイヤーはシューティングから遠ざかり、折からの対戦格闘ブームに従い、現状に至る。

長期的展望もなく、ゲームを金儲けの道具としか見たことがなく、今日の日銭、目先のことしか考えていない脳なしオペレーター。難易度を上げ、オペレーターに媚びを売り、短絡的にヒット作を得ようとする惰性メーカー。メーカーに所属し、まるで同じような代物しか生み出せない、タオルデザイナーもびっくりの名ばかりのクリエーター。他人などどうでいいと思っているナルシストな糞マニア。こうした三位一体による強固なマイナス要因が複合し、時を重ねるにつれ暗黒化し、ついにシューティングゲームは没落した。

この世は諸行無常、盛者必衰だ。だが、シューティングが再びゲームセンターの花形ジャンルとして復活することは皆無に等しい。なぜなら、それまでのシューティングファン達の寡黙でストイックな修練場は、現代の簡易闘技場となり、根を下ろしている。ヒット作が数本出たとしても、もうムーブメントには、なりえないだろう。

毛利名人に聞く シューティングの今。

シューティングゲームの低迷は今にはじまったわけではない。家庭用ゲームマシンでロールプレイングゲームが全盛期を迎えた89年あたりからシューティングゲームの人気は衰えはじめた。「雷電」のヒットにより、一時期は人気回復のきざしを見せたものの、後に続くシューティングゲームが出なかったために、再び下降線を辿り始めた。「ストII」に始まった対戦格闘ゲーム人気や名作シューティングゲームを数多く送り出してきた東亜プランの倒産、アイレムの消滅といった出来事がシューティングゲーム人気の超低迷状態に追い打ちをかけてしまい今日に至っている。

何がシューティングゲームというジャンルを破滅寸前に追いやったのだろうか。答はアイデアのマンネリ化である。ボタンを2つ使い、片方は弾を発射するために、そしてもう片方は危機回避等に使う爆弾ボタン……こんなカンジのシューティングゲームがどれだけ登場しただろうか。こんなのばかりではプレイヤーが飽きて当然である。（この点で最近（といっても半年前だが）とても失望したのがタイトーのダライアス外伝である。横に画面をつなぎ合わせた筐体を使うのがダライアスシリーズの「売り」ではないだろうか。1画面で、爆弾ボタンが付いているダライアスなど少なくとも私は認められない（余談だが最近のタイトーはインベーダーで味をしめたせいかバブルボブル、エレベーターアクションといった過去のヒット作をリメイクすることに力を入れている。過去の栄光に頼らなければこの会社は生きていけないのだろうか?）。

このマンネリ状態を打破できるようなシューティングゲームが出ることを期待したいトコロだが、今の状況では何とも言えませんな。

▼毛利公信（もうり・きみのぶ）▲

最近、ダビスタIIIのバグの多さに怒りまくっている。こんな状態で世に出回って良いのだろうか。このヘンのところをゲーム批評で取り上げてほしいと思っている今日このごろである。

では、どうするのか、何を求めるのか？

FALLEN THE SHOOTING GAMES

シューティングの魅力そのものが失われた!?

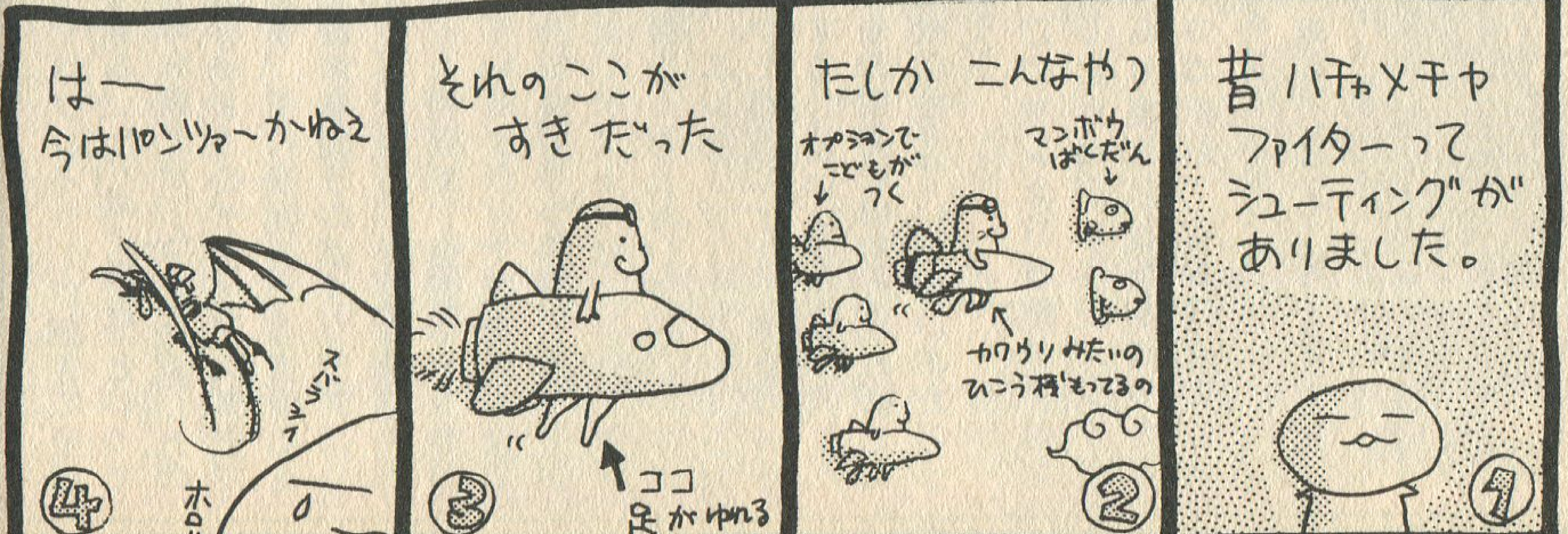
シューティングの魅力とは、まず大きな要素として、ピタリと命中したときの完全に一致したという、スッキリとした快感がある。これは全シューティングゲーム共通の快楽だ。また他の付属する魅力としては、流れる障害物や弾丸を避けるという、回避の快感。また敵や建造物を破壊するという、連射、ボムなど攻撃の快感。まあ、これら付随する魅力は、ゲームの構成によって、まったくその逆だったり、それぞれが複合し、新たな魅力を生み出したりする。それらを、いちいち書き出していたんでは、誌面がいくらあっても足りないのでやめておく。

ピタリと命中したときに感じる気持ちよさ。これがシューティングゲームの魅力の中核をなしているのならば、そこを探っていこう。

ハードの進化に伴って大味になってしまった

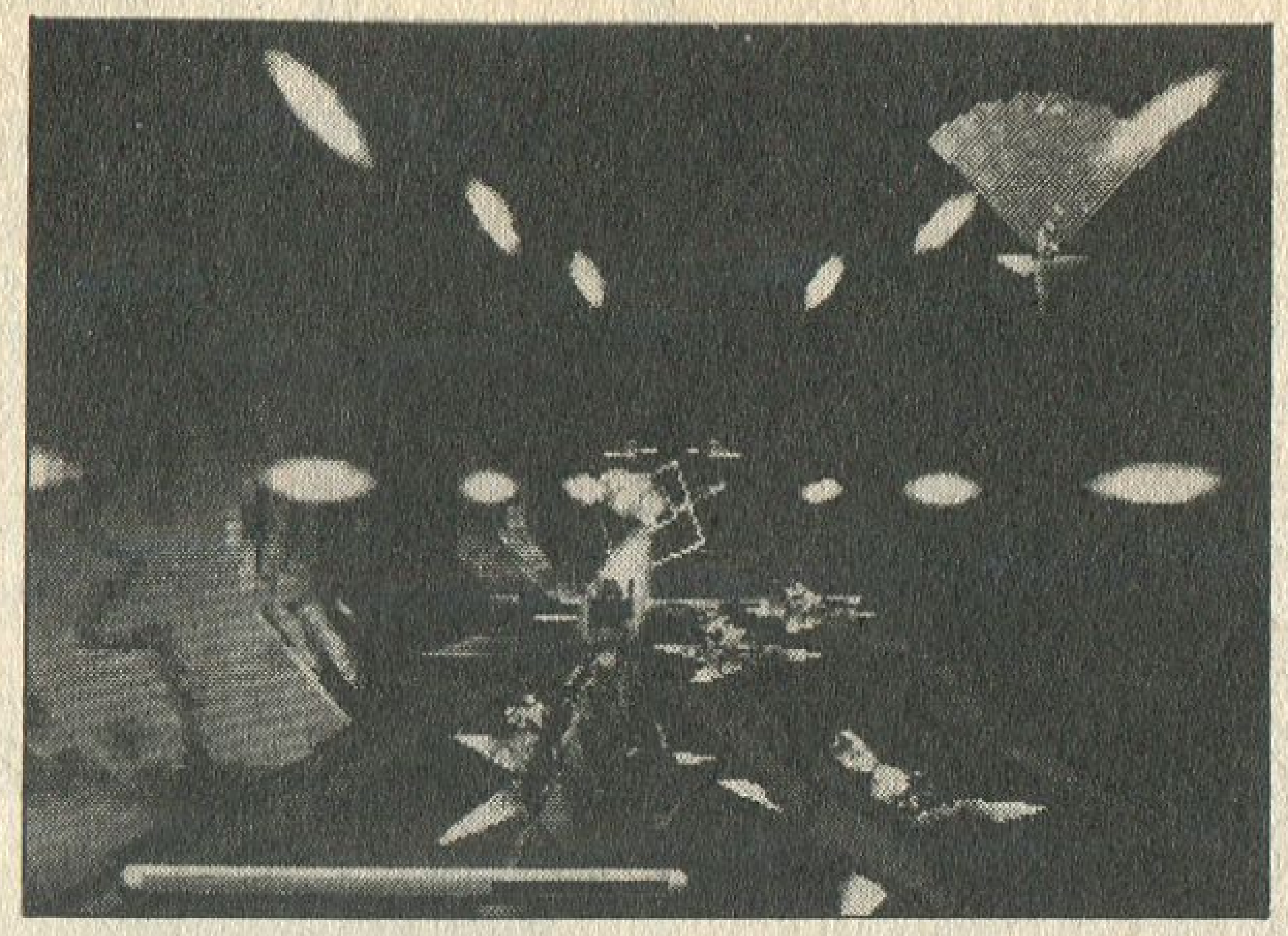
78年の「インベーダー」から82年の「ゼビウス」まで、その当時発売された多くのシューティングゲームは、一発一発、弾を発射する単発シューティング。ターゲットできる大抵の敵は一撃必殺で破壊でき、また自機も一発の弾が当たっただけで、砕け散った。さらにその当たり判定は、各キャラクターが小さいので、ドット単位のシビアなものだった。こうして考えると、初期のシューティングの傾向は、じっくり構え精細に狙い撃つというゴルゴ13的なものだ。

そしてその後のシューティングは、連射、ボム、オプション、バリア、その他豊富なアイテムと、ハードの進化に伴い、その表現能力は高まり、グラフィックもサウンドもゲームシステムも贅沢に豪華になっていった。そして、キャラクターは、自機も敵も弾も障害物も、随分と大きくなった。ハードの処理能力が高まり、大きなキャラクターを多数表示しても、それほど大した負担ではなくなってきていたからだ。新しいシューテ



まんが／さいとうあゆみ

X シューティングゲームの没落



ＳＴＧの新しい道標を示す「パンツァードラグーン」

ィングは連射やアイテムなどの付加価値的な魅力が増えたが、キャラクターは大きくなってしまった。デューク東郷のライフルはマシンガンになり、殺戮の楽しみは増したが、ちょっと、デブったみたいだ。

何が言いたいのかというと、新しいシューティングはハードの進化に伴い、映像も音源もシステムもすごいものになった。だが、往年のシューティングとゲーム性という側面で比較してみると、意外にも大味になり、つまらないものになっているということだ。

大きな弾で大きな敵に当てるのは簡単で、めちゃ撃ちでもなんとかなる。大きな自機で敵の弾幕をかいくぐるのは無理だし、大きいということだけで、流麗で精細な動き、操作を封じてしまう。見せかけだけのすごさよりも、ピタリと命中させるという、シューティングの神髄としての快感を、プレイヤーは求めていたのではないだろうか。

90年に、セイブ開発「雷電」がヒット。「雷電」は、87年東亜プラン「究極タイガー」のエッセンスを多分に含んだ、新しくも懐かしさが感じられる、ほどよくバランスの取れたゲームだった。難易度が上がりきった90年前後、多くのプレイヤーは「雷電」のほどよくバランスの取れた難易度を望んでいたのだ。その後の「雷電」シリーズのロングランヒットが、その証である。だが昔ばかり見ていても仕方ない。俺は、確かにもうシューティングゲームのムーブメントは来ないと言った。だが方向性なら、残されているのかもしれない。

新時代のシューティング パンツァードラグーン

先日セガ最新の「パンツァードラグーン」を、メディアダイレクトCD-ROMマガジンのレビューでプレイすることができたので報告する。

基本は3Dシューティングゲームなのだが、ここまでプレイヤーに立体空間というものをビリビリと感じさせるものは今までになかった。高品位なCGデモを見ただけでも驚く。これだけでも制作スタッフの入れ込み具合がわかろうってもんだ。だが、このゲームの魅力はそんなことだけではない。臨場感だ。立体空間に飛翔している現実感。青い空に溶けていきそうな浮遊感など、どれも初めて体験する感覚だった。確かに360度の視界は与えられているものの、自由気ままな移動はできない。ある程度敷かれたレールの上を飛翔する。だが自機の周囲の全方向から敵が襲ってくるという緊張、その興奮は久しく忘れていたシューティングゲーム本来の「スリル」を感じさせてくれた。

俺は、シューティングゲームとは、己の能力を見る鏡のようなものだと思っていた。さらにいえば反応速度を中心とする能力を測定する装置であり、またそれらを高めるトレーニングマシンであってほしいと願っている。ゲームをすればするほど、反応速度が高まっていく、大袈裟にいえば、ニュータイプやらエスパーのような超感覚的な能力を開発するようなものであってほしいと……。

「すごい」と感じる客観的な感動よりも、「やばい」と感じる本能的な緊張感を得たい。ハードウェアの進化に伴い、見た目の「すごい」ばかりが強化されている。だが俺としては、「やばい」ほうの極みを見てみたい。

そんな魅力あるゲームにもう一度出会えたら、俺は再びシューティングゲームの虜になるだろう。

■PROFILE■■■

渋谷洋一
隔週ファミコン通信編集部で7年間活躍。その後独立しフリーゲームライターとして活動。ゲーム雑誌での連載の他に攻略本の監修等を務める。代表作に「バーチャファイターマニアックス」など多数。広島県呉市にあるゲーム博物館の代表でもある。

画面協力／楠健悟

論

第二回

讀者ニヨル批評ノページ

批評は偉い人だけがするものじゃない。読者だってゲームについていいたいことはある。あとはそれをどういうか。感想文と批評はちょっと違うものだから。真面目にゲームを考えている読者の、真面目な批評のコーナー。

前号に意見。「ヴァンパイア」は失敗作だ。

前号の一連の記事の中で一つ納得いかないものがあります。『認められなかった傑作、ヴァンパイア』です。

まず表題の『ヴァンパイアはストIIの亜流』であるかどうかに関しては、イエスとしかいいようがありません。ストIIでできることはヴァンパイアでもすべてできるからです。新しいことを付け加えるだけでなく、ストIIではできたことを減らすことが必要です。これではまさに『ヴァンパイア＝ストII＋α』です。

グラフィックにも問題はあります。まず自キャラがモンスターであるがゆえに、プレイヤーとの一体感に欠けます。その結果、ダメージを受けてもその痛みが伝わってきません。

また、本文でも挙げられている、ヴァンパイアの特徴の通常技キャンセル通常技、ガードキャンセル、空中ガードですが、本文ではそれらをすべて良い面から解釈しています。これらを使った戦略はすべて、聞けばすぐに思いつくぐらいの使い方しかできないものばかりです。これでは最初人気があってもすぐに飽きられて当然といえるでしょう。

空中ガードは明らかに失敗です。ストIIにおいて空中ではガードできないというのは、明らかにプラスになっていました。『相手の攻めに対して読みが要求される』のは、別にストIIだってそうですから、脱ストIIとはいかないでしょう。


栃木県　UN-DEAD崎

ガードキャンセルも改悪の一つです。ガードキャンセルは選択肢を増やすことにはなっていません。多段ヒット技で固められたらガードキャンセルしたほうがいいに決まっているのです。つまりガードキャンセルは余りにも単純なベストの行動を提示してしまったのです。いいかえれば数ある選択肢をまったく意味の無いものにしてしまったともいえます。

しかしヴァンパイアの失敗の一番の原因は、これらのシステムが生み出す大幅な難度の上昇でしょう。ヴァンパイアの対戦を楽しもうと思ったらガードキャンセルと通常技キャンセル通常技ぐらいはマスターしておく必要がありますが、それでさえも普通は容易ではないでしょう。

特にヴァンパイアの場合はその使うべき場所がまる分かりなので、分かっているのにできないというストレスが溜まりやすく、最初はがんばっている人でもすぐにあきらめてしまうのが落ちです。少しやっていないだけですぐに全然できなくなってしまうのも問題でしょう。

第1特集の記事が1人の方によって書かれた物であるならば、あなたがキンター（KOF'94）に向けた目をヴァンパイアにも向けて見てください。そこに本質的な





宮城県　山猫

違いが存在しないことが分かるはずです。

といっても、これはもう仕方がないことだと思います。少なくともストⅡタイプ（横視点からの2D格闘）のゲームはストⅡで完成されてしまっているのですから。ストⅡの洗練のされ方を見ると、後に出たゲームに付属されたファクターのほとんどはすでに企画に上がっていて、その結果必要ないものとして削られたのではないかと思えるのです。それらをまた新しい新しいと鬼の首でもとったように言っているのが今の格闘ゲームではないかと、そんな気がします。

格闘ゲームでブレイクスルーに成功したのはストⅡとバーチャファイターとサムライスピリッツ、この3つだけです。このペースは特別遅いものだとは思いません。今の格闘ゲームの発売ペース自体が粗製乱造を誘発する元凶ではないでしょうか。

（神奈川県　高木大輔）

編集部として、双方の意見を尊重します。

前号、磯崎氏への反論ですね。うん、ビシっときましたね。高木君と同じ意見を持った人は多いと思います。編集部としては磯崎氏の意見も高木君の意見も一つの意見として尊重します。

そこで編集部の考えとして、これも一つの意見として受けとめてくれれば幸いです。

全ての格闘ゲームが骨と肉のきしみや重み、人間的な部分、「リアル」を追求しなければならないことはないと思います。ヴァンパイアはそういったリアルな方向性とは別の、アニメ的表現によるスピーディでコミカルな壮快感を追求したゲームだと思います。これはこれで、気楽に格闘を楽しめる、「粋」な感じを受けますが、どうでしょう。「空中ガード」という選択肢が増えた事により、より高度な心理戦が繰り広げられるようになったと思います（フローチャートを書いてみると解りやすい）。「ガードキャンセル」についても「圧倒的」な戦いや「ハメ」ができなくなったという事で、決して改悪だとは思いません。逆に圧倒的な攻めをしていても、ガードキャンセルがある事によって相手の攻めに注意する緊張感も生まれ、対戦がより楽しくなるものと思います。「安易な選択」ではないでしょうね。

ですが、そのようなことで難易度が上がったというのは事実でしょう。これは高木君と同意見です。

また、確かに前号の磯崎氏の「ストⅡの戦いを根本から変える」というのは「ストⅡの戦い方をより豊かにした」という表現が適切かと思います。ヴァンパイアはやはりストⅡの延長線上にある作品だと思います。

そして最後に「亜流」について。脱ストⅡというよりは、ストⅡの延長線上にある作品としてとらえていますので「＋α」があれば、それは進歩していることですから、「亜流」とは思いません。

編集部では「ヴァンパイアの個性」は明らかに「＋α」だと考えます。



神奈川県　ねあの

ゲーム的ではない「メタルスレイダーグローリー」の作品性

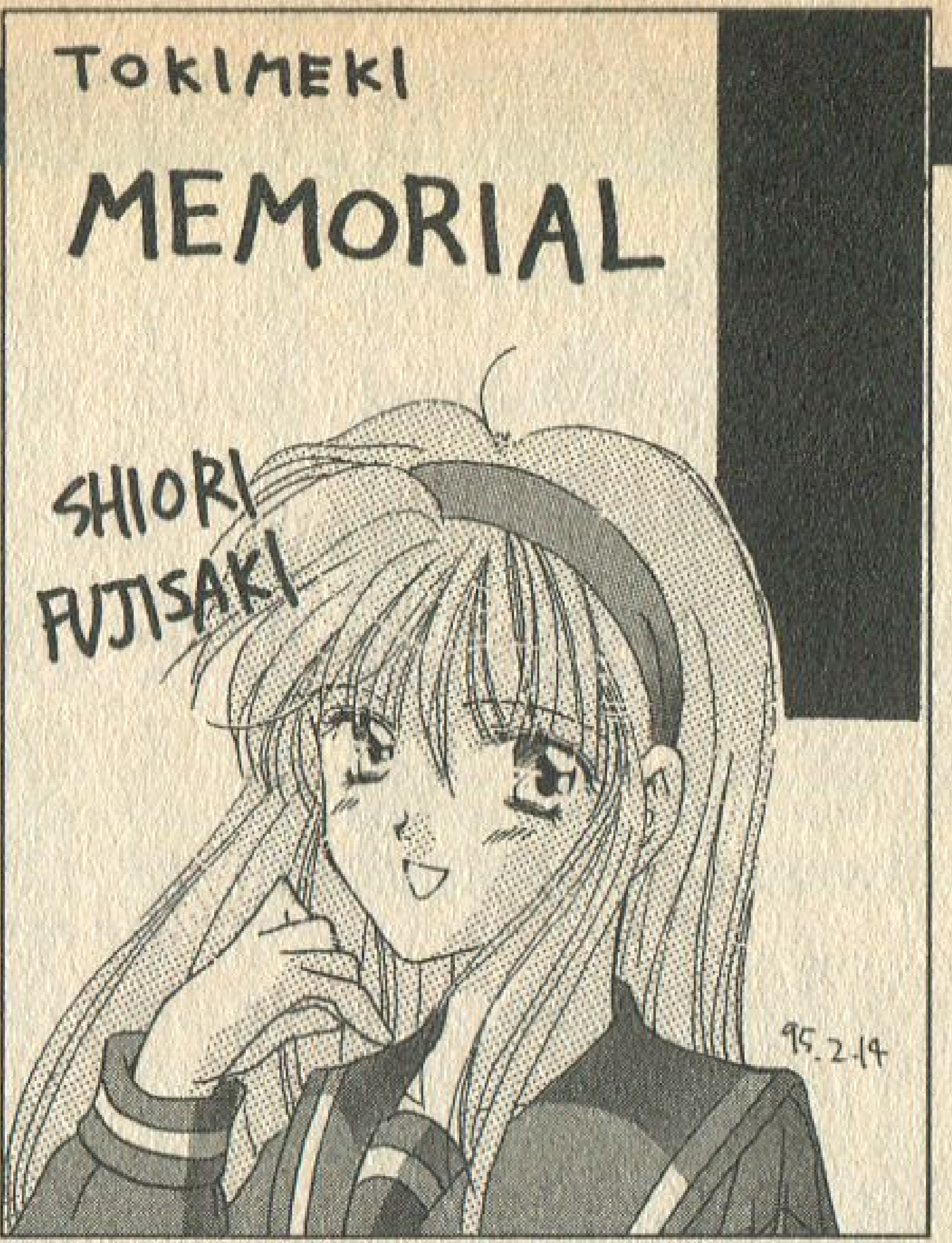
ゲームはゲームでなければいけないのでしょうか。このゲームに熱中していた頃を思い出すと、少し、はてな？　の気分になります。

たんなるアドベンチャーゲーム、選択肢による分岐のほとんどないこの作品は、ありきたりな画面形式で、ぱっと見たところ『昔良くあった形』にしかすぎません。そして、いわゆる遊べるゲームではないのです。しかし、僕はこのゲームにひかれました。遊ぶため

ヴァンパイア [ACT]　メーカー：カプコン／機種：アーケード

のゲームとしてではなく、一冊の小説・映画として。

この作品のストーリーは良くあるパターンの宇宙を舞台にしたもので、変わったところはなんらありません。それでいて、この作品において目立つものはそのセリフです。一瞬で流し読みをしてしまうとわからないかもしれませんが、セリフの行間に『感情のようなもの』を読みとることができます（表情のグラフィックが表示されるせいかもしれませんが）。『人間くささ』が出ていると思うのです。これは非常に重要で、画面上にうわっつらだけのセリフのやりとりがなされていても、「はあ、そうですか」な感じで終わってしまうのだけれど、この作品の場合は「そうだよね。そう」まで感情移入していけると思うのです。その頃、この作品のウリはアニメーションするってことだったのだけど、次世代機な今では何でもないと感じるかもしれません。でも、当時の僕はそれからキャラクターの生きているような存在感を感じ取って驚いていました。



神奈川県　柴田絵里

はっきりいうと僕はこの作品に遊べるゲームとしての評価は与えられません。しかし『お話』としての価値は十分にあると思います。映画を愛好するのと同じように、その世界観、人間模様に浸ることのできる作品なのです。

今は『かまいたちの夜』のようにゲーム性が希薄だけれど評価される作品があります。一方ではそれを「こんなのはゲームではない」と否定してしまう人がいます。ゲームという範囲がここまで拡大してきている今、ゲームという名の意味を『人がある程度介入するもの』ということに限定するのは余りにも惜しいと思うのです。極端な話、『画面の中に生活する人々を観察するだけでも、環境ソフトとはいえゲームと言える、と思います。『ゲーム』という名の可能性を限定してしまう必要性はないはずです。

（広島県　市村明大）

「ゲーム」とはどういうものなのだろう

私たちは「ゲーム」というものをプレイヤーが介入することで、「遊ぶことのできるもの」としてとらえています。ですから人を遊ばせることのできないゲームは、「ゲーム」という概念から外れると思います。逆に、遊べることができれば、今あるジャンルの概念から外れてもいっこうにかまわないわけです。

また、市村さんのいう「小説や映画のように」というのは少し違うと思います。たとえば映画的表現を見事に消化し、うまく取り込んで表現できるのであれば、それは評価されるべき事柄でしょう。しかし、他ジャンルと同じことをするのではゲームにする意味はないと思います。

ただ、そういった広い意味を含む「ゲーム性」というものを固定観念で凝り固めて「ゲームとはこういうものだ」と狭い価値観で決めつけてしまうのは問題だと思います。それは、市村さんの言う通り、可能性を限定してしまうことになるでしょう。

そして、ゲーム性の部分と良い「作品」であるかどうかは、また別の問題です。ゲームとして楽しめなくても、あなたというユーザーをそこまで魅了した作品は、確実に価値のある一本でしょう。そこがいちばん大切な部分ですから。優れた作品であれば、ゲームであるか否かは二次的な問題だと思います。「ゲームであるかなんて関係ない、これは作品として最高だ」とみんなに主張して、その素晴らしい部分を語ってあげて下さい。


熊本県　島津弥七

メタルスレイダーグローリー
［RPG］
メーカー：ハル研究所／機種：ファミコン／価格：¥8,900

SLGの原点といえる秀作「ネクタリス」

私にとって、SLGの原点を見せてくれた秀作。余計な演出は無く、魅力的なキャラクターが出てくるわけでもない。サイドストーリーも最小限。しかしこれはただ者じゃない！　制作者の誠実に開発する姿が想像できるゲームだ。ボードゲームとして発達してきたシミュレーションゲームの基本を忠実に守り、コンピュータゲームとして見事にまとめられている。なにより乱数が必要最小限なのがよい。運を天に任せてリセットを繰り返す虚無なプレイを廃し、知力を絞って打開策を推理する楽しさを浮き彫りにしている。一見勝てそうにない戦力差を基本を踏まえつつ大胆に行動し、撃破することの快感。舞台が月で相手はナチスっぽい帝国というのも、生々しくない、闘いに自己嫌悪を抱かせない選択だ。これは知的なパズルであり、なおかつ闘争本能を満たしてくれる魅力的なゲームだ。

具体的に良い点をあげていくと……。まず、ZOC（ゾーンオブコントロール）や支援効果・地形効果といった基本が戦闘結果に適度に反映され、工夫が裏切られない点があげられる。敵の思考ルーチンが優秀で、なおかつ乱数が無いため、自軍の配置を工夫することで活路を見いだせ、努力が報われる点も大きい。加えて敵・味方の初期配置が絶妙だ。しかもユニットの特徴がどれも明確で、曖昧なものがない。

また、よけいなおしゃべりが始まったり、いきなり援軍が登場したりといった過剰な演出がないために、純粋にプレイに没頭できる。1ゲームが30分から1時間で終了するのも適切だといえる。とはいえ、全体として地味だし、もはや入手困難な点は欠点だろう。

確かにマニアックと言われるかもしれないが、やはりこれはたいしたゲームだと思う。パスワードを逆に入れることでプレイできる裏面も手ごたえ十分だ。

（岐阜県　岩本吉行）

分析はよく出来ているので、あとはテーマを…

分析はすごくよくできてると思います。

ただ、前回も書きましたが、批評は分析や感想にとどまらず、このゲームはどういう意味があって、その批評を書くことにどういう意味があるのかと、テーマを持つとベストだと思います。たとえば、今回の岩本さんの場合だと、良くできた部分を分析、評価することでSLGのあり方を模索するとかね。

この「ネクタリス」は、SLGの頭を絞って作戦を考えるという魅力がうまく組み込まれていて、誰にでも分かりやすく、今も評価の高い作品ですよね。まるで詰め将棋のような魅力のあるソフトです。やはりSLGには、運の要素が強いものではなく、作戦をたてる醍醐味を生かせる、綿密に練り込まれた作品を期待したいですね。



埼玉県　流聖

今回は前号の「認められなかった傑作、ヴァンパイア」に対する反論が多かったような気がします。磯崎氏への反論と同時に、「大好きなヴァンパイアをほめてくれてありがとう」という意見もたくさんいただきました。格闘ゲームは対戦がメインということもあって、プレイヤーに負うところもあり、批評が微妙なところもありますね。

批評というのは、その人の主観に負うものであり、その延長線上にあるものです。批評に正解はありません。それは一つの意見にすぎないのです。そこをしっかり意識して、批評を受け入れていきたいですね。それでは次号も皆さんの批評を楽しみに待ってます。

ネクタリス [SLG]　メーカー：ハドソン／機種：PCエンジン（Huカード）／¥5,800

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本紙自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい

スーパードンキーコング

最先端CGはクオリティの物差しになりえるのか？

次世代ゲームのエッセンスを盛り込んだスーパードンキーコングの成功は、何をもたらすのだろうか。

田尻　智

次世代はハードではなく、ソフトによってやってくる

スーパードンキーコングは、これまでのコンシューマゲームに見られなかった美麗なグラフィックを実現し、次世代ゲーム機に沸く世間に、無視できない一石を投じた。従来のハードであるスーパーファミコンでも、次世代を認識させるに足るテレビゲームはつくれるのだと証明したのである。次世代はハードによってではなく、ソフトによってやって来ると。

たしかに、このゲームは様々な技術的試みと、ソフトとしての実験の集大成である。CGを思わせるグラフィックには、シリコングラフィックス社のワークステーションにエイリアスリサーチ社のCG作成ツール、パワーアニメーターが使われ、もとの3Dモデルを算出し、それをスーパーファミコン用にコンバートした。パワーアニメーターは、映画ジュラシック・パークやターミネーター2のCG作成のときも活躍した、いわば最先端のCGツールである。スーパーファミコンのデータに変換すれば、当然画質的なクオリティは劣化するけれども、それですらあの立体感を実現している。

グラフィックとアニメーションでは、円や弧を取り入れた部分に注目したい。たとえば、コングがトロッコに乗って進むシーンでは、レールが、リアルにたわんだり曲がったりしている。特に緩やかな坂道を上るレールは、頂上に向かって弧を描くように膨らんで敷かれている。そこをトロッコがレールにぴったり沿って走るので、非常に動きがしなやかである。

「立体感」や「リアル」といった言葉が次世代ゲーム機におけるキーワードだとしたら、スーパードンキーコングは、まさしく次世代にふさわしいテレビゲームであろう。

リアリティの追求。SFCには過酷でハイリスク

では、今後スーパードンキーコングが、これからのコンシューマゲームにおけるクオリティの物差しになるのだろうか。それには、いささか疑問が残る。特にスーパーファミコンの場合、リアリティ

が商品価値を上げるとしたら、その戦いはきわめて過酷でハイリスクなモノになろう。スーパードンキーコングのように高性能なCGツールと大容量のメモリーを使うことは、多くのメーカー、ソフトハウスにとって、価格でも開発に投入する人員でも、リスク（負担）が大きいからだ。それなら、もし大きな市場があるなら、プレイステーションなりサターンなりの次世代ハードで開発したほうが、多くの開発リスクはヘッジ（回避）できるかもしれない。

ゲーム性はスーパーマリオと変わっていない

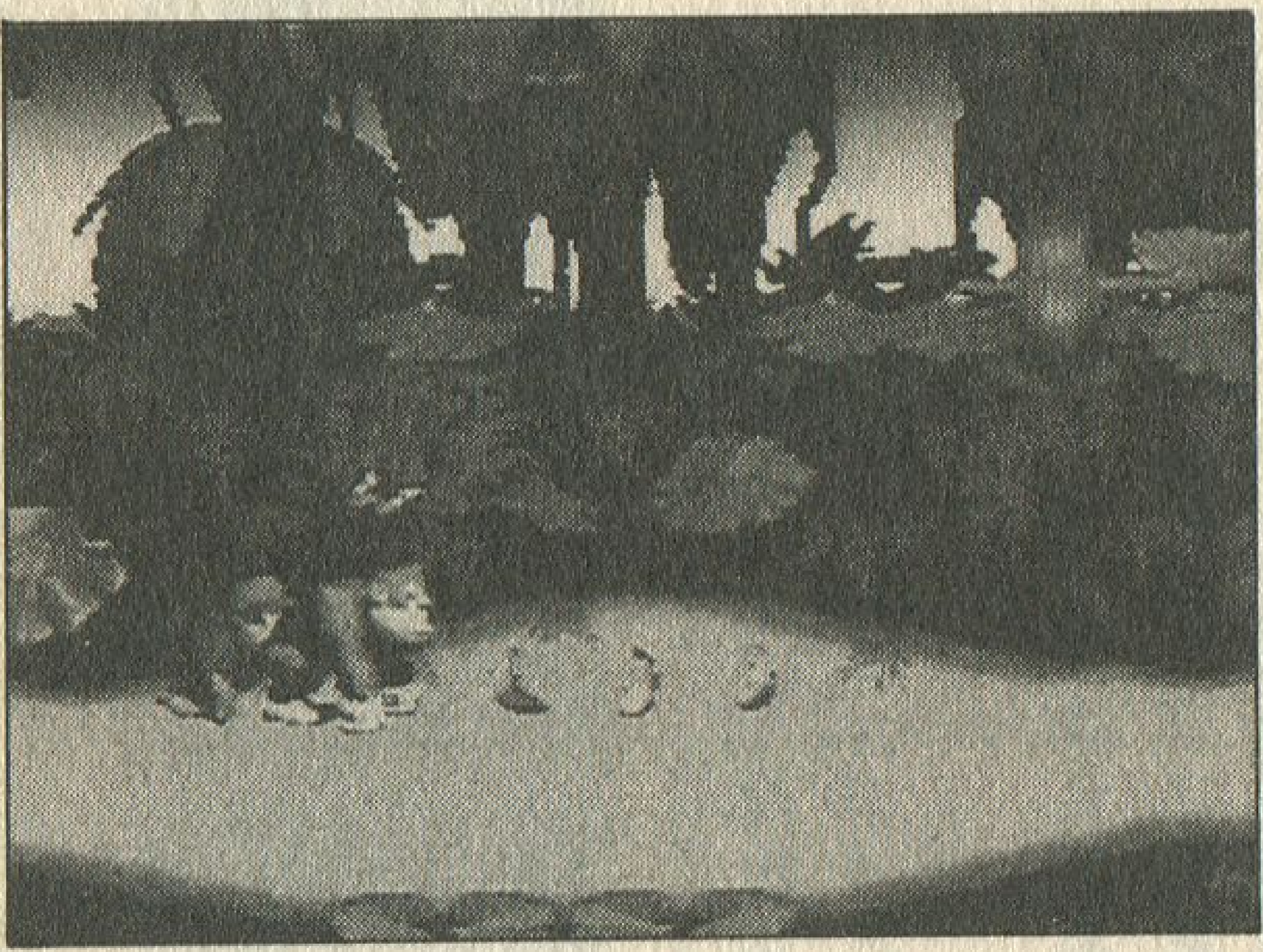
また、リアリティが追求されてくると、いままでプレイヤーの想像によって補完されていた、様々なディティールをきちんと作らなくてはならなくなる。たとえば、スーパードンキーコングで、コースの至る所に置いてあるバナナ。これが、もしファミコンで描かれてるようなシンプルなグラフィックだったら、ただ、バナナの前を通過して回収しただけでも、「コングがバナナを拾って食べていく」部分を、プレイヤーが想像しながら遊べていただろう。決して不自然ではないはずだ。しかし、バナナがそこにあるかのようにリアルに表現されたとき、プレイヤーはバナナを記号ではなく、そこに存在する、意味のある物体とみなすようになる。すると、プレイヤーは、とたんにアイコンとしてではない、本物のバナナと比べて「コングはバナナを剥いて食べないのか」などと、ちくちく勘ぐり出す。しかし、スーパードンキーコングのバナナの持つゲーム性は、100個集めることに価値があるもので、バナナ本来としての機能は使われていない。グラフィックがよくなったら、ゲーム性も変容していけばいいのだが、ここだけが変わっておらず、結局バナナも、スーパーマリオでコインを集めるのと、ゲーム性は全く等しいのだ。

すると、バナナ本来の意味を読みとろうとした、プレイヤーサイドの思考は徒労に終わる。この期待に応えようとするなら、制作者はコングがバナナを拾ったり、食べたりする様を、きちんと作らなくてはならない（もちろん、そうするとテレビゲームとしての適切なリズム感などが失われる危険が伴うだろう）。

張りぼての美麗なグラフィックに頼らない

こうしたディティールへの過度の期待や誤解は、ゲーム性とグラフィックがバランスよく進化すれば避けられるはずで、だからこそ今後のテレビゲームでは、グラフィックのリアル指向とゲーム性本来の抽象性とのバランスを、今まで以上に意識しなくてはならないのだ。そして、より立体感を！ リアルに！ なんていうことは、8ビット、16ビットの時代から言われていたが、表現が高度になればなるほど、それまで、アイコンとして描かれていたグラフィックが、アイコンでなくなっていく過程を、我々は目の当たりにしている。バナナのように、アイコン自体に意味が問われてきているのだ。表現の進化とゲームの進化の矛盾の狭間で、ゲーム制作者たちもあえいでいる。

では、我々は一体、なにをよりどころにテレビゲームを作っていけばいいのか。そのヒントは、リアルの価値観をもう一度確認することだろう。張りぼての美麗なグラフィックに頼らない価値観。それは、流麗な「動き」である。バーチャファイターと同じ線上にある「動くことのリアル」だ。



クランプ達が落としていったバナナを追っていくが…。

プロフィール
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）がある。

スーパードンキーコング
[ACT]
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

FEDAで抜け落ちてしまった本質とは？

システムの改良。詳細な設定。だがそれがRPGの本質だろうか。「FEDA」で抜け落ちてしまった部分とは？

片山　隆

前評判の高さ故に残る失望感

「FEDA」は、マックス・エンターテインメントが開発、やのまんが販売したファンタジーシミュレーションRPGだ。

各ゲーム誌での発売前の人気はかなり高かった。メガドライブの人気RPG「シャイニングフォース（以下SF）」の制作スタッフである玉木孝美氏が原作・監督、内藤寛氏がアドバイザーとして参加。他媒体での露出も高く、「革命」というテーマも従来の勧善懲悪的なファンタジーRPGからの脱却を予感させた。だが僕には、正直クリアしてみて失望感を拭い去ることができなかったのだ。

「FEDA」の基本システムは、開発スタッフが重複しているためか「SF」と同じだ。だが次のような改良がみられる。

まず、「すばやさ」の順でしかキャラを移動させることができなかった「SF」のシステムを、自キャラなら誰からでも移動可能に変更している。そのため、「SF」よりも間口が広がっている。

とはいえ、単純に「難易度」だけを下げているわけではない。敵の攻撃ルーチン自体は、むしろ磨きがかかっている。「SF」では主に主人公を狙ってきただけの敵キャラが、状況に応じて最適な目標を選択するように、思考性がアップしている。しかも、ストーリーが進んで上級士官が出現するにつれて、より戦術が高度になってくるのだ。

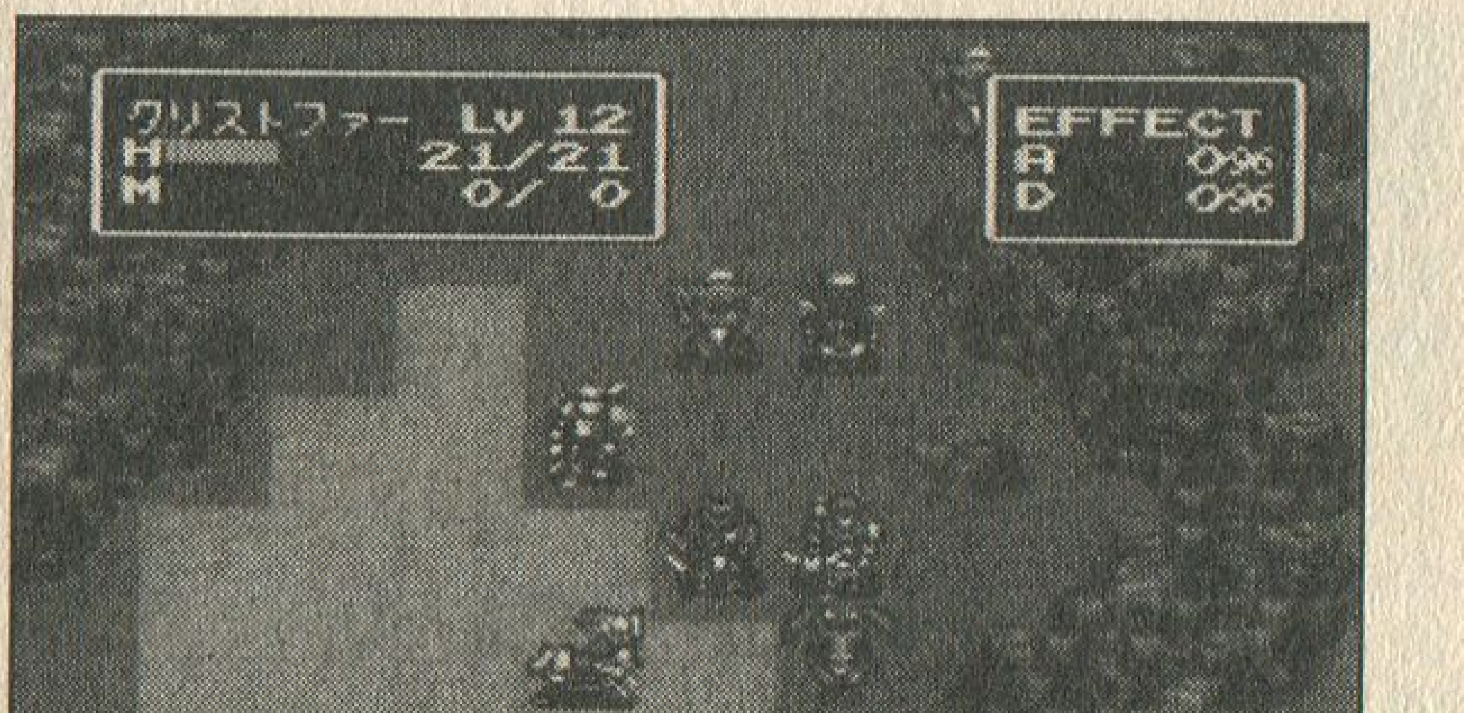
また「正義の多様さ」を表現しようとしたのか、ロウとカオスという部隊の属性によって異なる味方キャラや、マルチエンディングが用意されている。

しかも、同時に発売されたムックを読むと、「FEDA」の世界には詳細な世界設定が用意されていることがわかる。

と、これだけ聞けばいかにも大作RPGという印象を受けるが、結果としては凡作に留まっているのだ。その理由は何だろうか。

上滑りする設定粗雑な会話センス

まず、詳細な設定がシナリオやエピソードとして組み込まれていないので、実感として捉えにくい点がある。ただ「種族階級制」だの「解放軍」だの言われてもピンとこない。種族差別で敵の非道性を見せたいのなら、もっとゲーム中にシナリオとしてもりこむ必要があるのではないか。主人公が人間というだけで（人間は先の戦争で下級市民に落とされている）不審を抱く部下とか、保身のために敵に部隊を売る上級市民。こうした「種族階級制」の痛みをプレイヤーにゲームを通して感じさせな

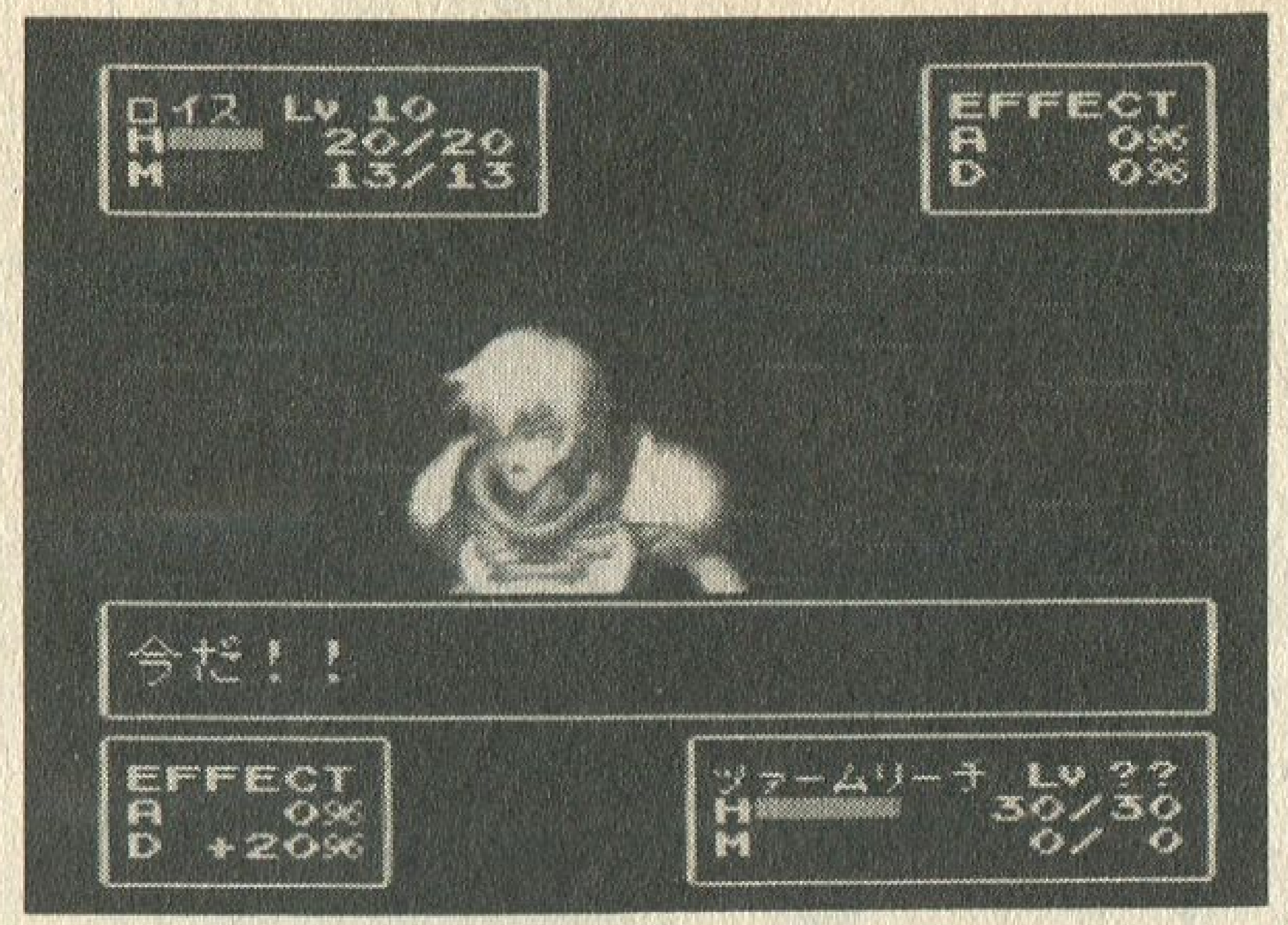


敵の攻撃ルーチンは改良されているのだが・・・。

いと、設定だけがマニアなRPGに留まってしまう。

次に、会話データが少なすぎて情景と矛盾したり、内容が紋切り調なために、キャラの性格や世界観自体が陳腐で魅力の欠けたものになっている。

一般にシミュレーションRPGは、普通のRPGよりも戦術でより頭をひねる必要があるので、どうしても味方キャラを人格ではなくて強さで見てしまいがちだ。しかも数が多いので、一人あたりの描き込みが薄くなる。しかし、だからこそ少ないキャラとの会話に気を配って、そこから想像力が広がるような内容にする必要がある。



一見派手なアニメ処理。だがスキップできない。

ところが、内容に変化が乏しいため、時には会話が情景と矛盾するような場合も出てくる。ルーク将軍という敵キャラを倒した後でも「ルーク様と戦うことになっても、死力を尽くしてがんばります」と味方から言われると、とたんに想像力が萎えてしまう。

また、表現も「真の平和まであと一息だ」とか「行きましょう、運命を作りに！」などと、キャラを描くよりも、台詞を借りて情景を説明しているような印象さえ受ける。

ドラマの本質はシーンを描くことではない。人を描くことにあると思うのだ。そして台詞というのは、そのキャラが今までに生きてきた、幾千幾万の生きざまの一つを表していると思う。だからこそ、台詞の一つ一つにこだわりをもって描いてほしい。また情景は「平和」という言葉のイメージだけに頼るのではなく、シナリオを通じてプレイヤー自身に抱かせるべきものではないだろうか。

確かに、同様のことは多かれ少なかれ他のRPGでもいえるかもしれない。だが、特に「FEDA」では、メッセージに対する配慮が粗いので、想像力が断ち切られがちなのだ。

武器屋の台詞などはその好例だろう。「FEDA」の世界の武器屋は、敵から武器を解放軍に横流ししたり、金次第でどちらの味方にもなる「死の商人」など、一癖も二癖もある人物が多く（会話からそうしたキャラの背景が感じられる）革命の雰囲気を盛り上げている。ところがその後に必ず「いらっしゃいませ」という台詞が使い回されるので、とたんに空想の世界から引き戻されてしまうのだ。

うわべだけでなく本質で勝負してほしい

どうしてこの様な雑な作りになったのだろう。それは制作者側のRPGや題材への捉え方が浅く、ある種の固定観念に陥っているからではないだろうか。システムにしてもアニメやメッセージがAボタンでスキップできないなど、基本的な部分への配慮が薄い。

題材にしても、「革命」のもつ重さ、辛さ、切なさ、悲哀さ。当初は純粋な思いで始まった解放運動が、やがて政治の渦の中に飲み込まれて現実の前に堕落していくやりきれなさ。これらが文字で語られるだけで、実感としては捉えにくい。だから主人公の最後の「革命は成功した。だが、俺達が考えていたものではなかった」という台詞が浮いてみえる。その言葉に共感し、深い絶望感の底に確かに存在する一筋の希望を共有することができないのだ。

そのため、僕には「FEDA」が三流アニメのパロディ作品のような地位に甘んじているような気がしてしかたがなかった。グラフィックなどの派手な部分だけでなく、ゲームの本質で勝負してほしいと思う。

プロフィール

片山 隆（かたやま・たかし）
1971年生まれ。
ゲームライター。趣味は散策とオリエンテーリング。休日は地図とコンパスを片手に都内某所や山林を歩き回っている。野宿経験多数。ゲームでは次世代機に多いポリゴン3Dものが好き。

FEDA [RPG]

メーカー：やのまん／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,990

ブレス オブ ファイアII ―使命の子―

名作になり切れなかった良作ソフト

優れたゲームバランスと、数々のアイディアを持ちながらも、一流半にとどまってしまった原因とは？

水野隆志

ターゲット層に合わせた高めの難易度設定

カプコンのファンタジーRPG『ブレス オブ ファイアII』は、今までいろいろなRPGをやり込んだプレイヤーであっても充分楽しめるようにつくられたソフトである。難易度は全般に高い。

戦闘ひとつにしても、キャラクターのヒットポイントに比べて敵の攻撃力が高く、ザコの一撃で体力が半減することもよく起こる。

だが、一方でキャラクターの能力や敵のデータを考慮し、攻撃順番、属性、アイテムの準備など、プレイヤーの側が作戦を考えれば、無理なレベルアップをしなくても、最後まで行けるようにつくられている。

また、思わぬところにキャラクターのステイタスをアップさせてくれる人物がいたり、ひとつのイベントのクリア方法によって手に入る報酬やその後の展開が微妙に変わったりと、たくさんの隠されたアイディアやイベントなどが盛り込まれている。ヘビーユーザーが長く遊べるような配慮が随所に感じられ、その意味では、考えながらやり込む楽しさを与えてくれる優れたソフトであるといえるだろう。

ときおり感じる必要以上の難易度アップ

では、ヘビーユーザーを対象にした文句なしの傑作なのかというと、残念ながらそこまでは言い切れない。

例えば、『II』では新たに精霊との合体によって、キャラクターを強化するというシステムが導入されている。

合体すると、キャラクターのステイタスは一気に上昇し、加えて一撃必殺の強力な攻撃方法や、強敵を弱い敵にすり替えてしまうなどの特殊な技能を身に付けることができるようになる。後半、敵が強くなるにつれ、非常に重要になってくるのだが、これが実に簡単に解けてしまうのだ。

どういうことかといえば、敵からダメージを受けてヒットポイントが25%以下になると解除され、再度合体するには、専用の施設がある「共同体」という街（これが一箇所しかない）に戻らねばならない。これに加えて、敵の攻撃力が増強され、大ダメージを与える攻撃やキャラクターを即死させる魔法なども使ってくる。とくに最後のダンジョンなど、えらく広大なつくりになっている上に敵が最強クラスなので大変なことになる。奥の奥、もうすぐボスキャラというところで合体を解除されたときなど、まったくシャレにならない。突然ステータスが百以上も低下し、ゲームを進めるのがあまりにもつらくなる。泣く泣く「共同体」に帰って合体をやり直し、また一からダンジョンに入ることになるのである。

他にも、魔法の威力が低すぎるといった問題もある。魔法中心のキャラクターは後半になると、強力な魔法を使いまくるハメになり、APと呼ばれるマジックポイントがすぐに枯れ果ててしまうようになる。これが、街で休むか専用の薬を使わないと回復しないようになっており、さらには薬を使うとなぜか回復分の体力が削られ

る仕組みになっているのである。

対象が対象であるし、作り手は簡単に解けてはつまらないと思ったのかもしれない。

だが、なにも、ここまでする必要はなかったのではないだろうか？

合体解除にしても、精霊は世界に六人しかいないし、一度に複数のキャラクターと合体できないルールになっている。これだけで充分、考えさせるシステムなのである。それをさらに難しくしたために、ゲームの進行をいたずらに遅らせる結果になってしまっている。面白さではなく面倒くささを感じさせるとすれば、それはやはりやりすぎではないだろうか？

盛り上がりにかけるストーリーの展開

もうひとつ、大きな問題がある。プレイしていてゲームにのめりこむことができないのである。

理由ははっきりしている。

主人公が描き込まれていないために、プレイヤーがさっぱり感情移入できないのである。

『使命の子』というサブタイトルや、オープニングなどからも分かるように、主人公は運命的なものを背負ったキャラクターとして設定されている。

ところが、ストーリーの展開がこれにかみ合わない。ドラマチックな展開は冒頭とラスト近くにしかないのである。物語の中盤までは、幼なじみの濡れぎぬを晴らすための冒険であり、出会った仲間たちも別にこれという理由がなく、ただついてくるだけである。すべては日常の延長であり、主人公の設定を見せるエピソードはなにも発生しない。中盤あたりから他のキャラクターが個人個人のエピソードを挿入される反面、肝心要の主人公だけは、最後まで非常に無個性なキャラのままになっているのである。物語を進めるべくは、主人公であるのに、彼がしっかりと立っていないために、お使い的なイベントがつぎつぎと発生するだけで、ラストへ向かう吸引力が出てこない。その影響で、終盤に連発するドラマティックな展開も、単発の小さな感動しか生み出すことしかできずに終わってしまっているのである。

序盤から中盤にかけて主人公本人のエピソードや心理描写を少しずつ入れるだけでも、キャラクターとしてかなり強化されたと思われる。なにも、大袈裟なイベントでなくてもいい。ちょっとしたシーンの合間で、主人公に死んだ母や生き別れになった父や妹の思い出などを語らせるだけでも、作品全体の雰囲気はかなり変わったであろう。

『ブレス オブ ファイアII』は、ターゲットが明確に設定されており、良くできたゲームバランスに加えて、精霊との合体や共同体の充実など、さまざまなアイディアが盛り込まれた作品である。

本来、今以上にすばらしい作品になり得るソフトであっただけに実に惜しい。さらなる期待をして次回作を待ちたい、と思う。



プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、(有)エム・ツーの企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

ブレス オブ ファイアII－使命の子－ [RPG]　メーカー：カプコン／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980

新ジャンル「サウンドノベルズ」の方向性

前作「弟切草」は25万本の大ヒット、今も新作と共に店頭に並ぶほどの人気作だ。その第2弾として発売された「かまいたちの夜」はユーザーの期待に応えたか?

椎野竜彦

何かと話題のチュンソフトが生みだしたサウンドノベルズシリーズ第2弾「かまいたちの夜」。

サウンドノベルズと銘打ってニュージャンルなんていってるけど、実際は画面に表示される文章を読みすすめていくと現れる選択肢で、分岐していくストーリーを楽しむ、一時期出たゲームブックをコンピューター化して、音と挿し絵を入れただけのもの。何で今更こんな古いシステムをと思いきや、前作「弟切草」は25万本の大ヒット。今でも高値を維持している。その魅力はいったい何なんだ。

前作「弟切草」よりも物語性を重視した作品

コテコテの画面命のゲームの多い昨今、この文字だけのシンプルな画面は新鮮で、ゲーマー以外の人にもわかりやすかった。システムも単純で「選ぶだけ」でどんどんとストーリーが変わっていく、お手軽な面白さや魅力があったんだよね。スーファミは中高生が中心だ、という考え方が多数を占めるこの業界で新たなユーザー層も取り込んでいこうと考え、古いシステムもリニューアルした。目のつけどころが抜群だったんだよな。

また音による臨場感のアップは効果的だったし、遊ぶ度に新たな選択肢が出て変化するシナリオ、ボタン一つで遊べる操作。漢字交じりの読みやすい文章によってまったく新しいゲームになったといえるよね。

ストーリー的にいえば、確かに「弟切草」は何回読んでもかわりばえしない、感動もないものだった。それでもユーザーが初めて出会うものとしては十分だったんだ。

そしていよいよ発売の第2弾はシナリオライターに我孫子武丸氏を起用したサスペンスホラーと、なかなか気を引く作品なんだけど…なんか今一つぴりっとこないんだよなこれが。

システム自体の進歩は全くない(改良はあった)ってなると勢いシナリオに期待がいくんだけど…。

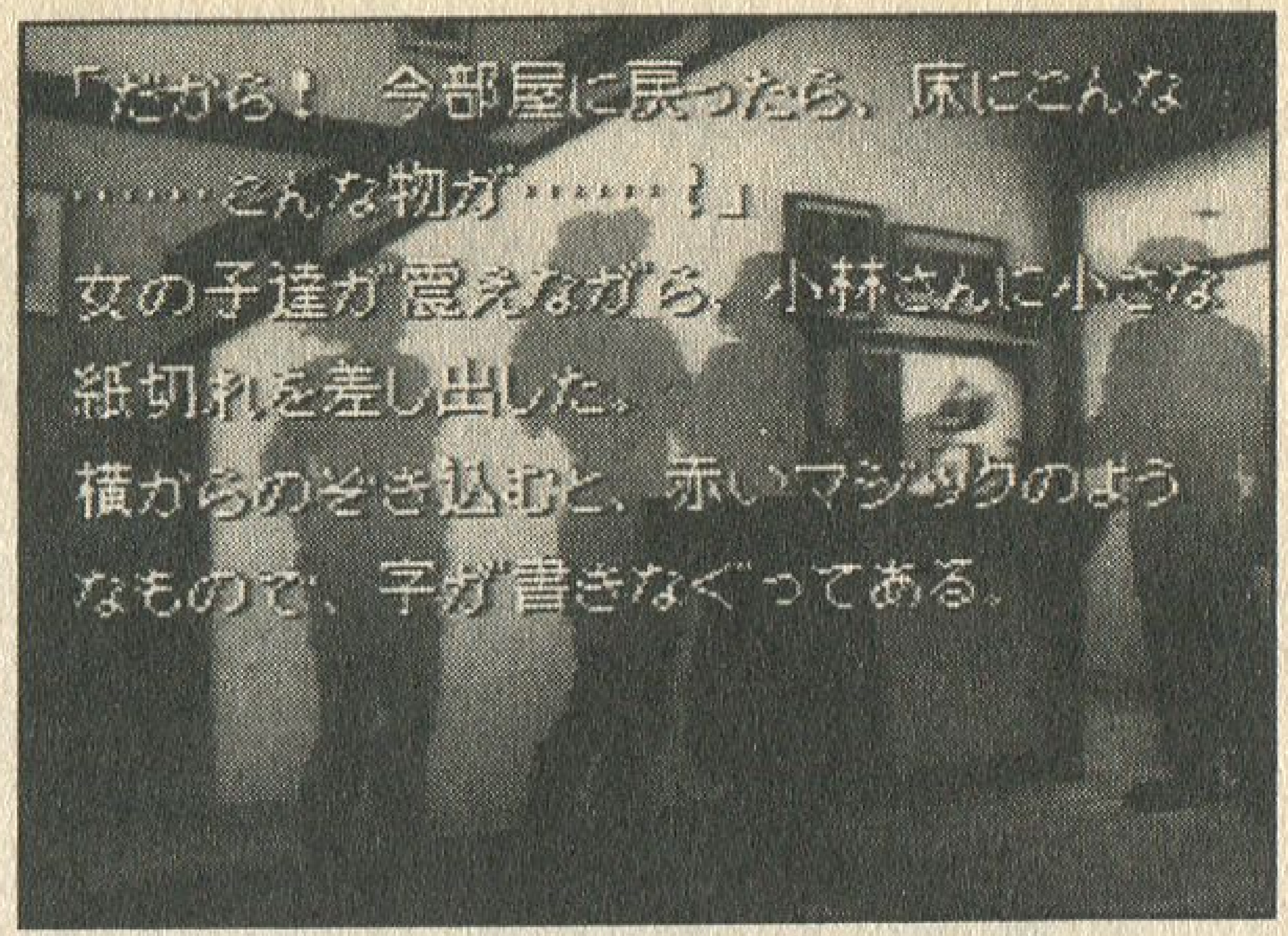
最初に制作者が狙ったのはサウンドノベルの言葉通り小説化、シナリオ性のアップだろう。前作以上のヒットを狙うからには新規ユーザーの獲得が必要だから、本を読む層にいかにアピールするかを第一に考えるとすると、文学の人じゃないよね。文学なんて読む人はもはやマニアだからさ。ターゲットにするのはやはり西村京太郎とか赤川次郎の800円新書サイズをキオスクで買って楽しむ層だよね。この層がどれくらい大きいマーケットかは作家長者番付けからも簡単に想像つくよね。

弟切草20万超ユーザー+アビコニスト(新書ニスト)…うーん売れそう。

しかしこの商売っ気が「かまいたちの夜」を凡作にしてしまった原因なのではないだろうか。

意味の薄い選択肢 不条理な謎解き

本に近づけたために勢い一回の文章が長くなる。実際初めて遊ぶときは「うん、描写するには文章はこれくらいだよね」なんて思っても2プレイ目でもう顔にタテ線である。数えてみれば終了するまでの選択肢って結構あるのに、次の選択までが長いので分岐が少な



莫大なテキスト量。2回目からは読むのが辛い。

い印象を受けちゃう上に、意味のない選択肢が多すぎると思うなあ。食事で乾杯する時に007風に決めようがボガード風に決めようがなんの意味もないでしょ。人が死んで動転している女の子を前に下心丸出しでキスする人間なんているわけないじゃん。西村寿行のハードロマンみたいに突然意味のないセックスシーンが出てくるのを期待するわけないんだしさ。シナリオ上必要な分岐を隠すためのものだとしても悲しくなるくらいばかな選択肢が山のようにあるんだもん。そうかと思うとストーリーの方向を分ける分岐は見え見えで出てくるし。

メインは我孫子氏でもその後のゲーム化の作業で冗長になるのかねえ。ギャグのセンスは弟切草と一緒だからスタッフも同じなんだろうけどね。

次にストーリーについて。ミステリーの謎ってこんな程度のものが多いのかなあ？ どーも少年マ●ジンの『金田●少年の事件簿』レベルに見えるんだけど、謎解きが。作者と主人公だけが知っているみたいなやつ。

初めて遊んで犯人が分かっちゃうヤツいるのかねえ？ まあ一発で解けちゃうとまずいんだろうけど…謎解きのヒントなんて無いもんな。その上ストーリーに無関係なところばかりに選択肢があるから「ううむこいつが…」と推理しながら犯人を追いつめていく感じが全然しないんだよね。全員が犯人になり得るのが「殺すチャンスがあった」からではなくて「殺すに足る理由を持っている」だったらもっと緊迫感が出るだろうに。ま、小説でも考えもしない人が犯人だとわかってから動機、因縁が説明されるのってあるけど、小説は受動の物だから成立するんだよね。でもゲームは自分で行動を選択してきているわけだから小説と同じ式での締めくくり方は不条理感が強いよね。この辺りが「弟切草」より先祖帰りしてつまらなくなったと思わせる原因の一つだよね。

一回性の重視よりも何度も遊べる作品を…

犯人が一人っていうのが良くないんじゃない？ 推理に長い時間をかけて犯人を突き止めるシナリオだとだれるし、一回じゃ犯人が分からないようにヒントを減らしたなら料理法失敗なんじゃないかな。

ゲームであるならばやっぱり何回遊んでも楽しいのが理想だけど犯人が一人じゃどうしたって何回も遊ばないでしょ。

だって「一回犯人を見つけて、次はもっと早く犯人を捕まえよう」なんて考えないよ。レースゲームとかならより速く走ろうで何度も遊ぶけどアドベンチャーは終了するために遊ぶゲームでしょ。

それを何度も遊ぶゲームにするのならば、終了したときに評価点を出して「もっとがんばれ」とモチベーションを与えたり、ゲーム終了までのシナリオの自由度をもっと上げる必要があると思う。全員が犯人になり得るだけの理由を持ったシナリオで、きちんと論理的に証拠を集めていくための分岐、選択肢があって…やはりゲームとしての必然性が要るよね。

前作「弟切草」はシステム、シナリオ共に未完成だったけど、一回性は低く何度も遊べる可能性を持った作品だった。けど「かまいたちの夜」は売りに走って失敗しちゃったなという気がする。もっとゲームの王道を目指してほしい。がんばれチュンソフト！

プロフィール

椎野竜彦（しいの・たつひこ）1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピュータを触り始め、PC-8001でスッポリとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

かまいたちの夜 [ETC]

メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：¥10,800

海原川背

口コミで10万本!? ウリを考えない硬派(?)な異色作!?

クリスマス商戦で発売された膨大なソフトの中で、地味ながら異彩を放っていた作品。その魅力は?

加藤サイ九朗

売り切れ続出 業界で話題沸騰?

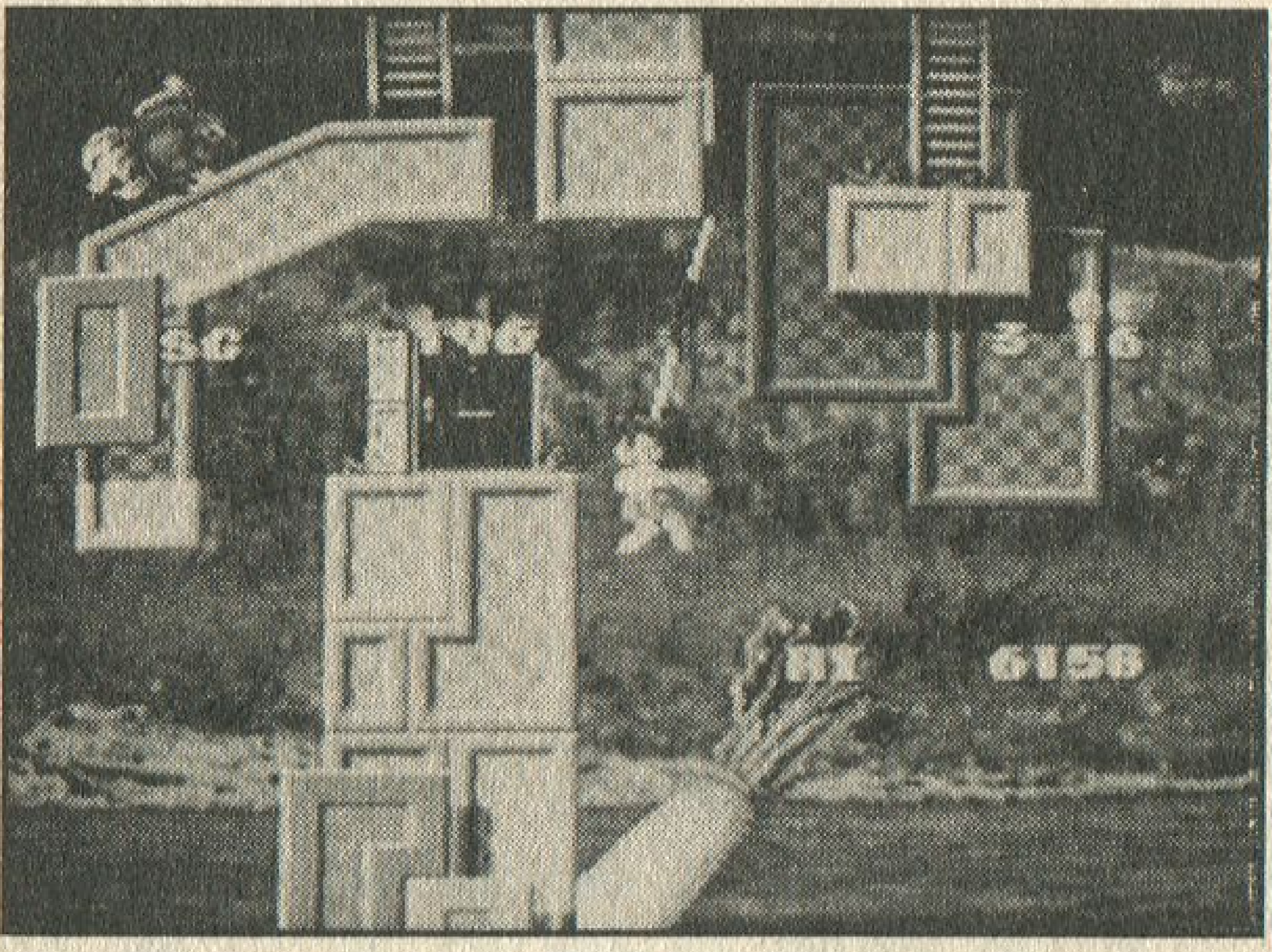
「今度スーファミででる『ウミハラカワセ』って知ってる?」「?・?・?、何だそれ」「バッカいーんだよそれ。久々のワイヤーアクションで、かなり腰の入ったゲームらしいぜ」。「何、それは良いなあ。買いっすか」「買いでしょう〜」

たしかそんな感じでこのゲーム『海腹川背』のことを知ったと思う。このゲーム、現在この記事を書いている段階では何と6万本売れたらしい。何本生産したか知らないが今の市場の状況とこのゲームの内容を考えれば、これは大成功といえるのではないだろうか。実際発売日初日で売り切れてしまい、何件も店を捜し回ってやっと手に入れられたなんて話も結構耳にした。この『海腹川背』というゲーム、タイトルも変だが本当に不思議なゲームだ、いやホントに。

ラバーの表現に見る 高いプログラム技術

『海腹川背』は純粋なテクニック性重視のアクションゲームだが、ゲームの売りの部分というか、ま、それがゲームそのものなのだが《ラバーリングアクション》が特徴だ。これがはっきりいってもの凄い。一見、今までのようなワイヤーアクションのゲームに見える。

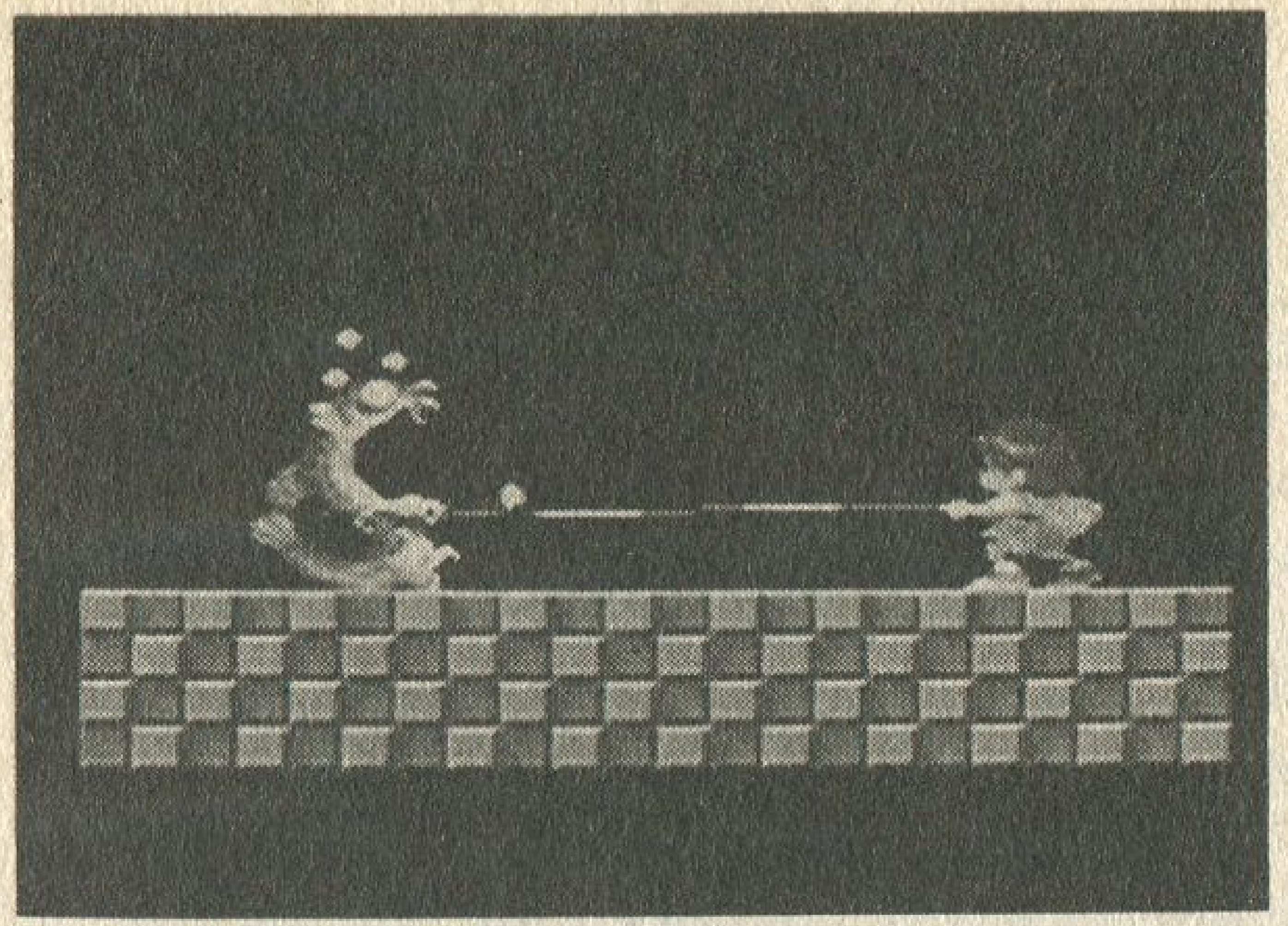
だが違うのである。『海腹川背』は《ラバーリングアクション》と銘打つだけあって、ゴムの弾力性というものを物凄くリアルに表現しているのだ。ラバーリングの動きは指先の操作にデリケートに反応し実際の感覚のゴムの動きと何ら違和感が感じられない。無理にルアーを引っ張り続けるとプチッと切れるところまで表現されているぐらいだ。今までのワイヤーアクションに比べ、いや一線を画した多彩なキャラクターの操作にちょっと感動する。しばらくはこのラバーリングの挙動にオタオタしてるだけでも結構楽しめる。が、そのうち少しずつ自分のイメージ通りにキャラクターが動いてくれるようになる。これが本当に楽しい。実はこれ、プログラム的にはとんでもなく大変なことをやっているのである。



ドット絵で描かれるロープの伸縮が非常にリアル。

この本の読者の多勢はゲームに対してちょっとクレバーでスノップな連中だろうと思うから、ここで自分がゲームの企画屋になったつもりで考えてみてほしい。ゴムのロープの動きをシミュレートした自機の動きをひとつひとつ説明するのにどれだけ多くのパラメータを必要としなければならないか。

自機の重さ、飛び降りたときの重力係数、方向キーを入れた時の反動、ロープの長さに応じたゴムの戻り係数、ロープの途中で壁に



デモ画面で操作方法を教えてくれるのだが…。

引っ掛かって支点の変化するベクトル……。今までのワイヤーアクションの数倍のパラメータを必要とする。ルアーから川背ちゃんまで（もちろんブロックの角で支点はどんどん増えていく）計算で線を引いてゆく作業、ちゃんとロープの縞が拡大縮小し360度の角度をもっている所を見る限り、おそらくプログラムでドットを打っているのではないかと思われるが、スーパーファミコンのCPUでは相当に重たい処理だろう。プログラマー氏の苦労が忍ばれる。これこそまさに職人芸だ。

こういったテクニックを追究していくゲームは、ゲームを先に進める目標から、いつしか如何に難しい動きを美しく操作し、苦労して取得した自分のスーパーテクニックを見せびらかしたいという欲望にかわる。ここらへんはレースゲームのノリに近い。これは最初から作り手の方も狙っていて、上手くなればなるほど新しいクリアルートが見えてくる。自分がプレイしたデータをセーブできるリプレイ機能をつけた所なんかは、さすがにツボをわかってるなと思う。

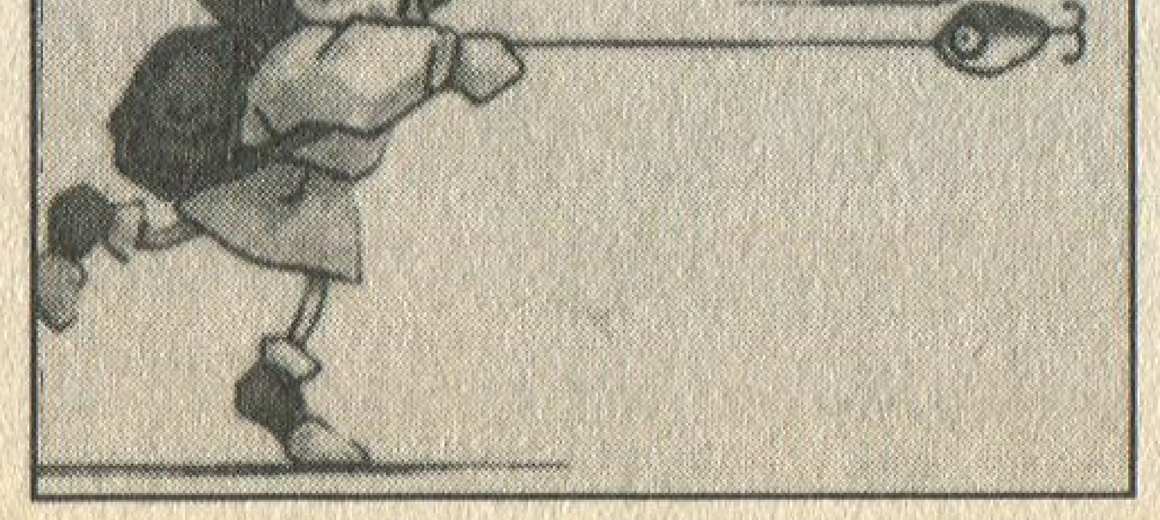
難易度・グラフィックにもう少し配慮があれば…

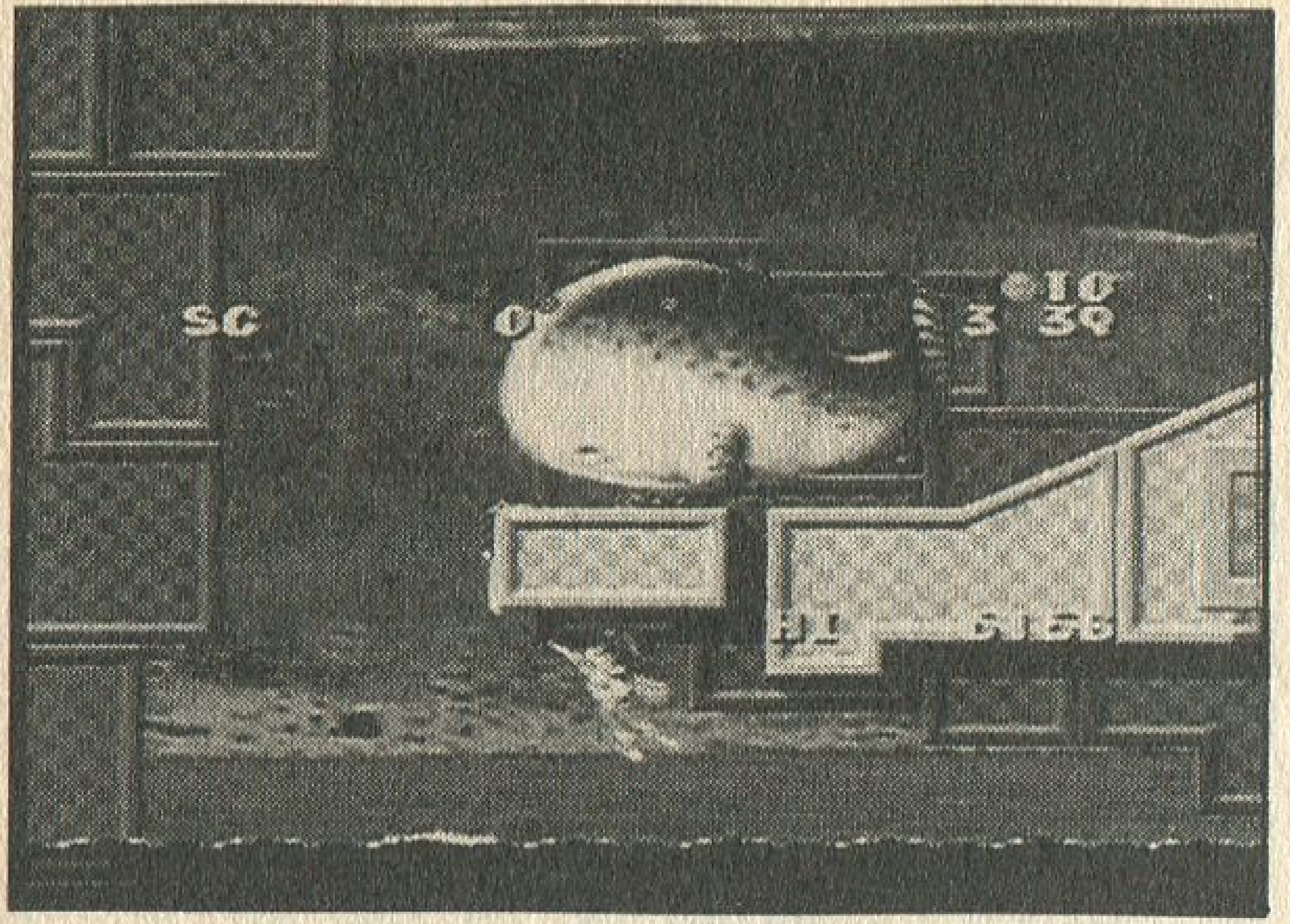
だが、大変もったいないことは、このゲーム、あえて自らカルト（マイナー）路線を選んだかのようなつくりをしているのである。まず物凄くゲームの敷居が高いのだ。とにかく操作に慣れるまでが本当に一苦労なのだ。始めて5分ぐらいで、あまりのルアー操作の難しさに「あかんわ、これ」と降参しかけたプレイヤーは少なくないだろう。やり込むほどに上手くなるという奥の深いゲーム性なのに、あまりにも初めからタイトでピーキーな自機の操作。リアルなラバーリングの動きには本当に感動するが、せっかくの面白さを全部理解する前に、コントロールパッドをぶん投げられてクソゲー扱いされるのは作り手としても不本意だろう。もうちょっと初心者に対しての配慮を考えて貰えなかっただろうか。

例えば方向キーの微妙な操作が最も重要なわりには取り扱い説明書には具体的な部分が充分に触れられていない。天井にルアーを引っかけて川背ちゃんを左右に振るだけのことに大変な労力を強いられてしまう。ヌルいプレイヤーのためにはせめてLRボタンで左右の移動を簡単操作にする設定をつけるぐらいの配慮がほしい。フィールドの最初でラバーリングのテクニックを紹介してくれるデモが入っている。それが挿入されていることと自体は実に気が利いていると思う。だが、あそこで画面の隅っこにでもコントロールパッドの絵を表示して、実際にどの様な操作をすればあんなふうに動かせるのか説明してくれるとかがあれば良かったのにとも思うのだ。簡単な操作で奥の深いゲーム性というのがアクションゲームの理想だが、もう少し操作の面で一般のユーザー側に歩み寄ってくれても良いのではないかと思う。

また、グラフィックの練り込みが不十分ではないかという印象をうける。川背ちゃんやオタマジャクシ等の描き込みに比べ、背景のファミコンの様なブロック。特に意味があるような訳でもなく画面の彩りだけのために存在するような野菜や文房具。モノクロで分かりづらい海の取り込み画像。特に絵的に練り込みもせずに、これでいいやと安易に作ったような感じ。

例えば背景など、なぜもっとフ





おたまじゃくしがボスキャラというのも謎だ。

ィールドごとに変化を持たせようとしなかったのだろうか。先のフィールドを見たいという欲望がグラフィックの面から起きないのでは、余りにもプレイヤーに対して不誠実ではないだろうか。フィールドの構成で山へ行ったり洞窟へ行ったりする等、川背ちゃんが冒険するようなストーリー性を出すなり、市松模様のブロックのパターンにも、もっとバリエーションをもたせたりするなど気を使えばいいのにと思う。この地味さがまた、ゲームのメジャー性を阻害している気がするのは僕だけだろうか。

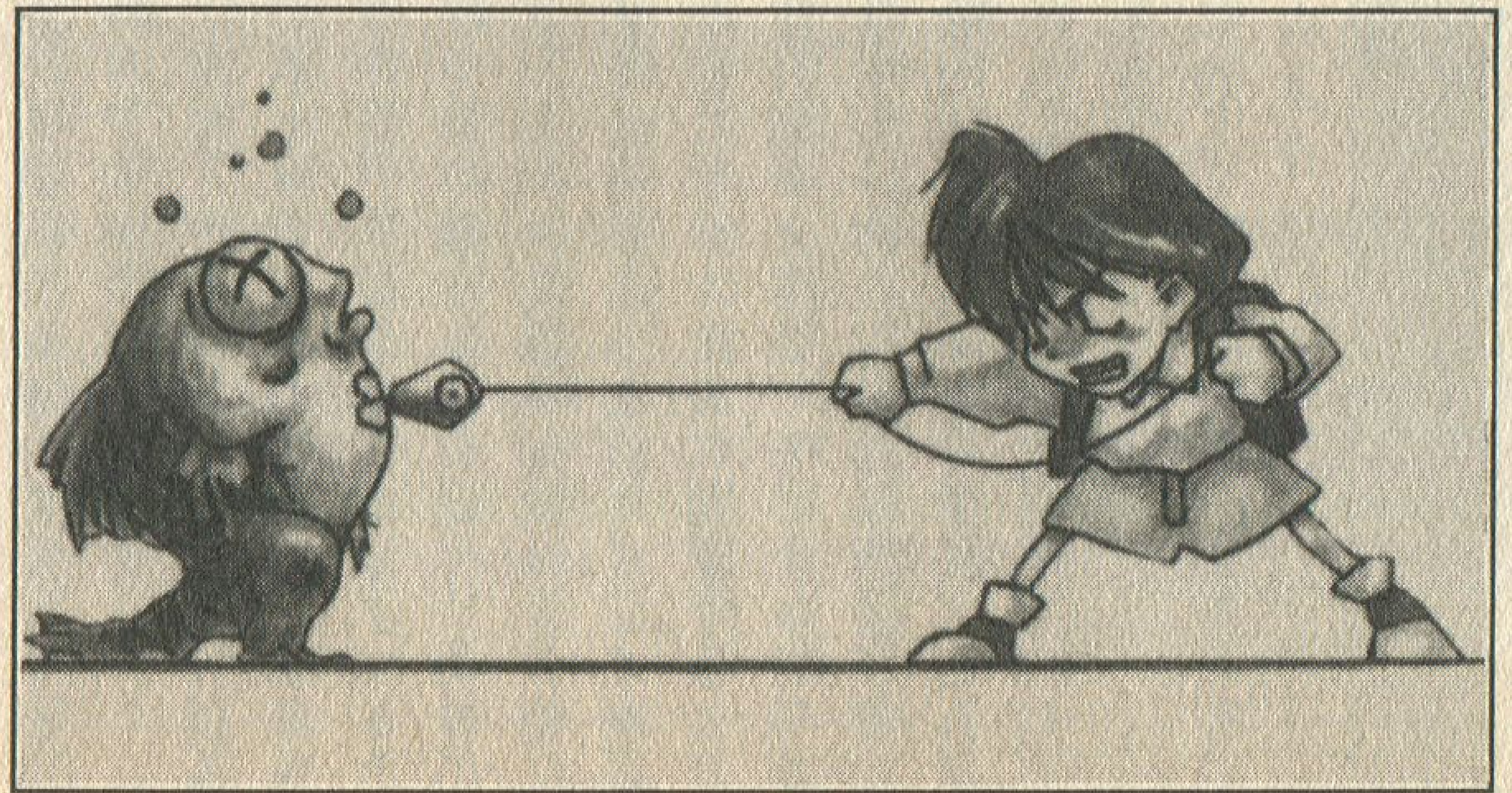
パッケージの川背ちゃんもオタクの琴線にふれるようなキャラクターでかわいらしいし、敵のキャラクター（金魚は日本の海にも川にもおらん）も面白いが、上品ではあるが際だった個性もなく地味な色使いもあって全体としての印象が薄く、ゲーム内容以外の部分で売りが乏しい（サウンドに関してはホノボノとして良いと思うがそれがウリになりえるかというとちょっと……）。

称賛されるべきメーカーの姿勢

ただひとつ、現在のゲーム業界の状況で、このようなゲームが発売できたということにメーカーに拍手を送りたい。どうしても売り手側としてはリスク回避のために、「売れ線のゲームの二番煎じや、版権物をつかってゲームを作る」という営業主導型のゲーム企画しか通らないというのが大方の現状だ。これだけゲームそのものが普及しているのだ。こういったアイディアそのもので勝負をかけてもゲームが面白ければ必ず買ってくれるお客さんがいるということを、メーカーは認識してほしい。特に異業種からの新規参入で安易にキャラクターや企画もので売ろうというメーカーは、ゲームという商品の訴求対象について研究してほしいものだ。とりあえず話題になっている版権を買ってきて安易に企画し結局コケたゲームが今までどれほどあっただろうか。だいたいカケフくんや松村邦弘でゲームを遊びたいと思っているユーザーがいったい何人いると思っているのだろう。

業界のためにもクリエイター達にチャンスを

『海腹川背』は本当に不思議なゲームだ。結果的には商品として一応成功したといえるが、このゲームのアイディア、システムならばもっと売れたはずだ。《ラバーリングアクション》という新しい遊び方がアクションゲームの1ジャンルになり得る魅力は充分にあると思う。どうかメーカーにお願いしたい。このようなゲームを作れるクリエイター達に、これからもチャンスを与え続けてほしい。結果的にそれがこの業界で生き残る道なのだから。



プロフィール
加藤サイ九朗（かとう・さいくろう）1968年生まれ。ゲーム業界において企画開発広報営業兼ゲームデザイナー兼プログラマーという多忙状況で命を削りながらもバカ作家活動を続ける男。最近、ちょっと東北自動車道で難あり。不屈のパワーでますます絶好調。

海原川背 [ACT]
メーカー：TNN／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

ワンダープロジェクトJ ～機械の少年ピーノ～

エニックスの放つ育成ゲームの新機軸

ドラクエの陰で今一つソフトの奮わないエニックス。だがこの作品は新たな試みを目指している一本だ。

馳野雅行

感情移入と遊ぶことに重点を置いた作品

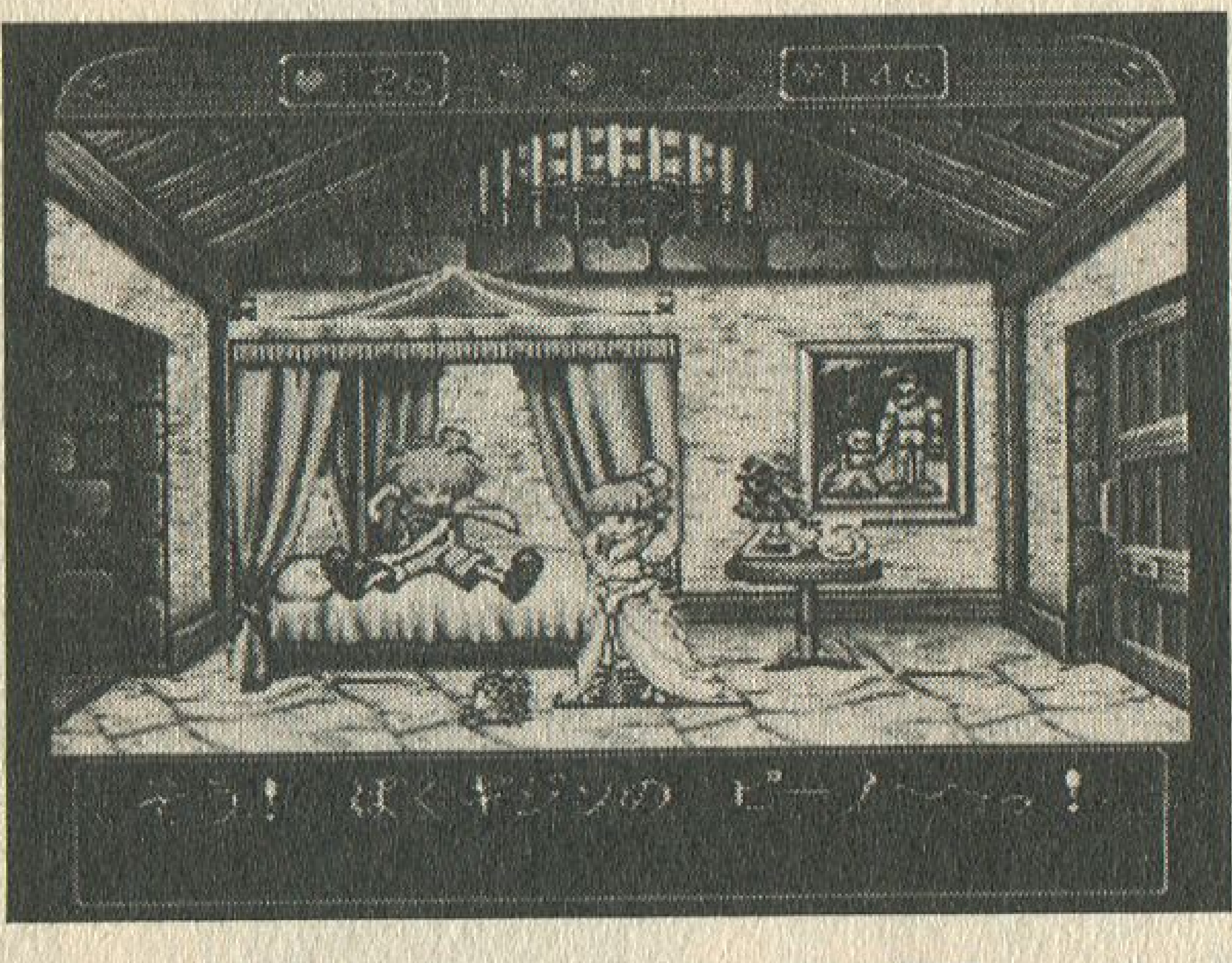
もはや一大ジャンルとして定着した感のある育成ゲームだが、この『ワンダープロジェクトJ・機械の少年ピーノ』は、その中で他とは一線を画すものになっている。プレイヤーは機械人間『ギジン』の少年ピーノの七つの心回路を目覚めさせ、最終的に『回路J』を発動させて、ギジンと人間の対立を解消するためにピーノを『育成』する訳だが、この育成を、課題をこなすことによるパラメータの増減ではなく、課題に対してどういう行動をとるのが最適かを『指導』する、という形をとっているのが、このゲームの最大の特徴であろう。行動を『指導』することによって、ありがちな数字のやりとりよりも、ピーノと付き合うといった感情移入の面に重点が置かれているのだ。

さらにもう一つの特徴として、ピーノが常に受け身でないことがあげられる。プレイヤーが目を離したスキに重要なアイテムを食べてしまったり、時にはこちらの指導に文句を言ってきたりする。そんなピーノに対してあーでもないこーでもないと教えているうちに、いつのまにかピーノに振り回されるのが楽しくなってきてしまう。

このようにプレイヤーの介入を押さえ、育成の対象に自我を持たせることで、より一層の感情移入がなされるのだ。その瞬間、ピーノは誰よりも身近な存在になり、透明でノスタルジックな背景と、牧歌的なBGMとあいまって、向こう側にある世界を（例えば電話の相手を想像するように）心の中に実感させてくれるのである。

ストーリー・システム・感情移入のジレンマ

ところが、ここで一つのジレンマが起こる。七つの心回路を発動させるために、ピーノは様々なイベントに挑戦するのだが、それをクリアするための条件が一つしかないために、ピーノとのコミュニケーションを中断してパラメータの調整を強要されるのである。また、戦闘などゲームのカタルシスとなるはずの部分で、プレイヤーの介入をまったく受け付けなくなるというのも大きなマイナスだろう。ストーリーが秀逸なだけに、一本道の部分がシステムの足枷になっているのが残念でならない。だが、それだけでピーノとの時間が色あせるというものでは決してないし、何よりもプレイしていて楽しいゲームなのは間違いない。もし続編が発売されるのなら、ぜひ柔軟なストーリーに期待したい。



我が子の晴れ姿を見守るようなイベント画面。

プロフィール

馳野雅行（はせや・まさゆき）1971年生まれ。職業ゲームライター。某専門学校を追い出された後あちこちの雑誌、集団等を点々として現在に至る。ゲームジャンルに好き嫌いはないが、STGやACTは「ヘタの横好き」なのがちょっと悲しい。

ワンダープロジェクトJ～機械の少年ピーノ～ [SLG]

メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800

ゲームの本質たる「その場、その時の楽しさ」を

一見地味に見える「トア」の世界。だが、その世界は実に魅力的だ。そんな「トア」を通してゲームの楽しさを見直す。

岡元建三

最近、ゲームを遊んでいておもしろくない。最後までやらないソフトが、ずいぶん多くなってしまった。どうしてだろう。そんなことを考えながらこのソフトをプレイして気がついた。ゲームが楽しかったときの、忘れていた大切な心を思い出したのである。

「ストーリー オブ トア」(以下「トア」)は一見、とても地味なソフトだ。色数も、キャラ数も少なく、絵的にも華がない。世界もA・RPGによく使われる箱庭(小さな島という舞台設定は、山や川と小さなスペースに無理なく変化を付けられるのでよく使われる)で狭く単純だ。だが、「トア」の世界は魅力に溢れている。「トア」の世界は、よくあるアニメ絵に頼ったり、今やパターンにすらなってしまった指輪物語などに代表される古典を広げるのでもない独自のファンタジーをしっかり感じさせてくれた。舞台は派手な王宮ではない。小さな島でのお話である。主人公の王子ルオと村人との会話は親しげだ。村人の手を上げたり、おじぎをしたり。そんなしぐさを見て喜んでしまった。小さい国だから王子と村人の身分差が余り大きくはないのだろう。そこにはほのぼのとした生活感があった。それは、とても身近で優しい感じがした。そして、「トア」は世界観だけでなく、ゲームとしても楽しませてくれた。

アクションだけでも十分遊べる優れた出来

「トア」は、ゲームの大部分をアクション、つまり戦闘部分が占める。こういったゲームは、その部分がつまらないとエンディングに向かうのが辛くなる。だが、「トア」は、ここが楽しい。これは主人公のモーションの多さ、動きの良さ、そして操作性がそうしているのだろう。戦うモーションにしても、「突く」、「蹴る」のパターンがあり、「蹴る」についてもボタンを連打することにより「下、下、上」と三連打キックになる。また、コマンド入力で必殺技(あんまり使えないけど)、ダメージも上段にヒットすれば大きく、敵が吹っ飛んだりする。

「A・RPGなんだからあたりまえだ」という前に思い出して欲しい。今までのA・RPGの記号とも取れる2等身キャラを。そのキャラクターが繰り出すパンチやキックは、どこかほのぼのしていてアクションには合わない。戦いのほうもやはり少し幼さを感じてしまう。「トア」はキャラクターの等身を上げ、モーションを見せられるようにし、動作を作り込んだ。こうしてアクションだけでも十分遊べる、優れたデキとなっているのだ。

制作者のこだわりと作り込み

また、この作り込まれた動作は、キャラクター性をもよく表現している。それは主人公だけに言えることではない。主人公ルオは冒険を進める上で精霊たちを仲間にしていく。この精霊を仲間にすること自体は新しいことではないが、表現の仕方がおもしろい。たとえば火の精霊イフリート。攻撃重視のこのキャラクターは口から火を

吹くだけでなく、敵を殴り付けたりする。乱暴なのだ。その気性から感じられるスタイル、パワー溢れる攻撃はカッコイイ。でも、どこか大味で憎めない、間の抜けたところまで感じてしまう。他の精霊たちも個性派ぞろいである。そしてその精霊たちの特殊能力はトラップをクリアするときに必要となり、その個性を生かしながらゲームを進めていく。キャラクターが単におもしろいだけでなく、うまくゲーム性に結びついている。

また、飽きさせない工夫をした個性豊かなダンジョン。良質なパズルを思わせるトラップ。そして、音にも制作者のこだわりは感じられる。このソフト、ボリュームのプラスマイナスで曲調に変化を付けていたのを、大半の方は気がついていることだろう。はじめ小さな音にボリュームを合わせていて、突然の大ボリュームにあわせて音量を下げたりしたのではないだろうか。こんな変化をつけたこだわりは、テンポの単調さを感じさせないために、メリハリを付けようという工夫と思われる。ＭＤの性能上表現できなかった単調さを補うためだろう。「トア」を見ていると、いたるところで、もっと作り込みたかったんだろうと感じてしまう。敵キャラの種類の少なさも、容量との闘いがあったのだろうし、それでもアイディアを練り込み、モーションの数を増やし、やりくりしてカセットで出したのは、結果として非常に良かった気がする。ＣＤの読み込みはアクションにとってはテンポを崩してしまうからだ。こうしたあらゆるところへの丁寧な考え方や作り込み、これが一見地味に見える「トア」の世界の魅力を構成しているのだろう。

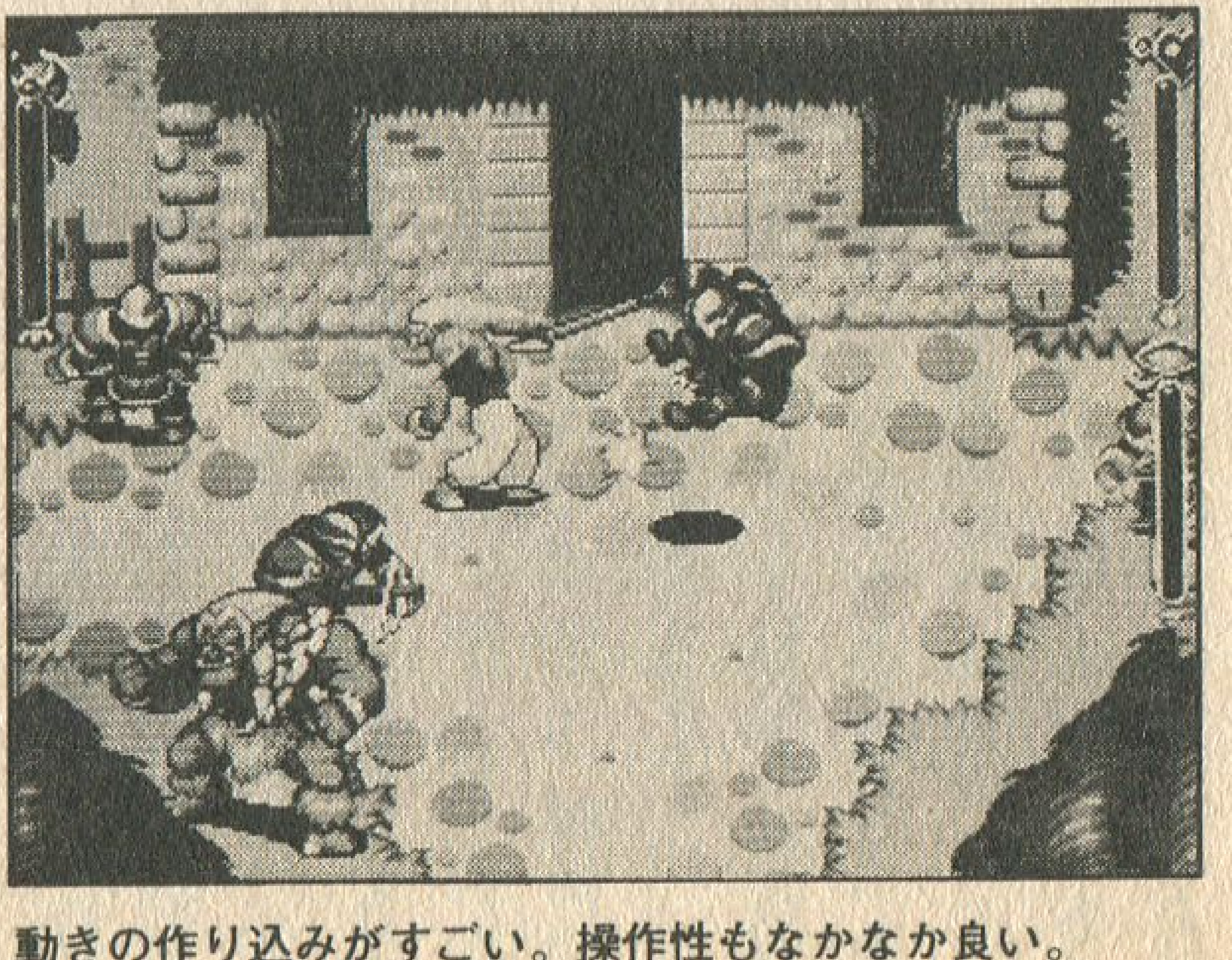
自由度が感じられない、残念なＲＰＧ性

ただ残念なのはＲＰＧとしての要素がつまらないことだ。結局ゲームの進め方は王様のお願いを聞いて解決していくだけで、ゼルダのような「どっから遊んでもいいよ」といった、自由度はない。向こうが提示してくる条件を順番にクリアしなければ次に進めないので「お使いゲーム」という感は否めない。また、グラフィック的な問題だが、フィールドの高低差が分かりづらい。トラップやアイテムを取る時に行けそうで行けなかったり、行けないと思っていたら行けたりと、とにかく分かりづらい。上下の通路の色の区別をもっとちゃんとして欲しかった。小さいことのようだが、トラップを解く時など、自分に責任のないところで何度も行ったり来たりさせられ、苦労させられるのはいただけない。

感動の押し売りではだめ その場その時の楽しさを

最近の大作ＲＰＧは、全体的に話が大仰で押しつけがましい。行程は作業になりがちだ。もう、そんな英雄譚には食傷気味なのだ。感動の押し売りではだめだと思う。そして売ろう、当てようでは楽しいゲームは作れない。「トア」の作品としての作り込みは、世界を生き生きとさせ、「その場、その時の楽しさ」を感じさせた。電源を入れてスタートして、いつその世界に入っても楽しめる。行程が楽しい。「トア」はそんなゲームだった。それは非常に単純なことかもしれないが、それと同時にとても大切なことだと思う。「トア」は決して完璧な名作ではないのかもしれない。それでも、その身近で制作者の愛情に溢れた作品は、大きな魅力を持って僕を離さない。

ＰＳ．君は「トア」の百階ダンジョンを見たか！



動きの作り込みがすごい。操作性もなかなか良い。

プロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）1967年生まれ。ＴＶＣＦ、映画を中心に特殊衣装などを手がける。ほとんどのゲームに手を出す、ハードユーザー。代表作として「悟空伝説」（ＰＳ／アルュメ）のコスチューム。映画「ゼイラム２」特殊衣装ほか。

ストーリー オブ トア [RPG]
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥8,800

メルクリウスプリティ

背景世界が丹念に描き込まれた秀作

高い芸術性を持つ反面、システム的には非常に地味な『メルクリウスプリティ』。はたして、その真価とは？

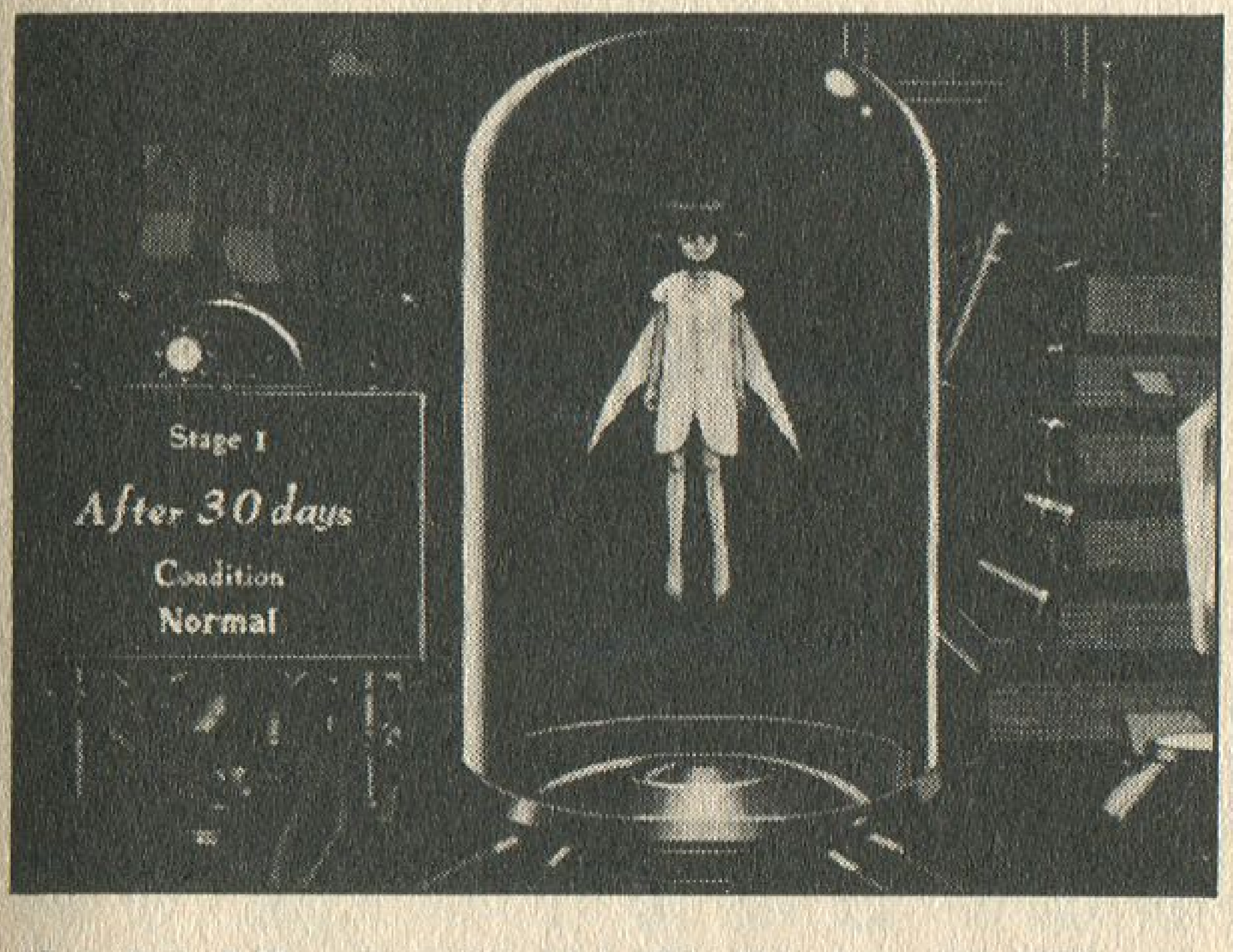
水野隆志

『メルクリウスプリティ』は、錬金術を使ってホムンクルス（人工的な生命体）を育てていくSLGである。人気のイラストレーター中村博文氏がキャラデザインを担当したこともあってか、前評判通りの売れ行きを見せている。だが、一方で、地味である、繰り返しできないなどの不満の声も聞かれる。しかし、これはソフトの本質を突く批判なのであろうか。

変化に乏しく、飽きを誘ってしまうシステム

確かに、システムがシンプルすぎて、繰り返しプレイするのに向いていないのは事実である。

ホムンクルスは、体力、知能、情緒など合計十一種類のパラメータをもっており、プレイヤーは各種のコマンドを駆使して、数値を伸長させていくことでゲームを進めていく。一日あたり四種類のコマンドが実行可能で、与えられる期間は三カ月。ところが、パラメータアップに関わるコマンドがバリエーションに乏しい（実質的に7種類）ため、同じことを続ける作業に陥ってしまうのである。特に、研究費を獲得する手段が極端に狭く、反面必要なアイテムの値段が高いために、一定のパラメータを延ばしておかないとすぐ研究費が枯渇して行動の幅が落ちるのは考えものである。結果として、異なるタイプを育てようとしても、前と変わらない印象を感じてしまうのである。



錬金術の世界へのこだわりを感じさせるメイン画面。

育成SLGに対する、作り手のこだわり

だが、ゲーム性が乏しいからといって、このソフトに、安易にマイナス評価を下してもいいのであろうか。この作品では、妖精の感情が、ゲームを進める上で重要になっている。同じコマンドを実行しても、気分が安定していないと上昇率が半分に下がってしまうのである。そこで、妖精との「会話」を繰り返し行って、精神をいい状態に保っておくことが必要となってくるわけだ。

会話の内容をひとつひとつ追っていくと、外の世界に対する素朴な疑問、ものに対する考え方、プレイヤーへの想いなど、妖精を喜怒哀楽を持つひとつの人格と見せるために、デザイナーがかなり労力を割いていることが分かる。

妖精は、まったく無垢なものとしてプレイヤーの前に現われ、さまざまな経験を通して成長していく。この時、体力、知力などの数値的な部分だけではなく、精神的な部分にまで配慮がなされているのは、育成SLGというものに対するこだわりを表しているといえるだろう。

従って、プレイヤーの方にも、ひたすら回数を繰り返すだけでは

なく、過程を大切にしてゆっくり楽しむ姿勢が必要となってくる。コミュニケーションを無視してひたすらコマンドを押しつけるプレイは、もはや育成ではなく、実験である。エンディングだけを意識して、妖精がラストのグラフィックを見るための道具と化してしまったならば、ゲームの本質的な部分は完全に損なわれてしまうのである。

そして、妖精を人格ある者として描こうとする姿勢は、ゲームの世界観に直結している。

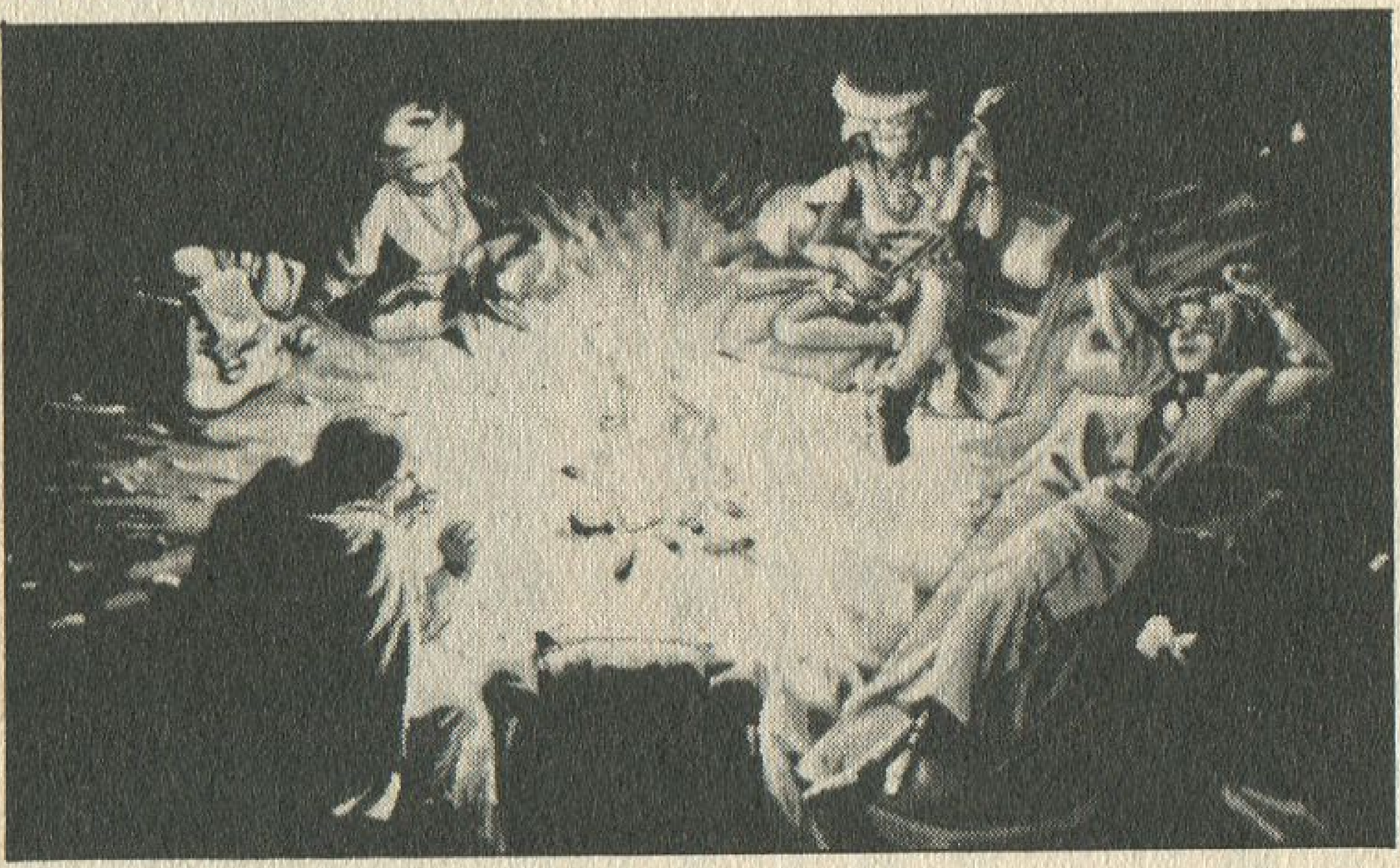
画面を見たとき、誰でも感じるであろうことは、演出が非常に地味であることだろう。メイン画面は、ディスプレイの明度を上げないと細部がはっきりしないほど暗いし、グラフィックにしても、美しいけれども、どれもながめていれば終わるもので大変に静的である。

だが、地味に感じる演出が、また一方では、叙情的で落ち着いた雰囲気を創り出していることも確かである。考えてみれば、「ガラス瓶の中で自分好みの女の子を育ててごらん」と、いうコンセプトは、聞きようによっては、アブノーマルな響きを持つ設定である。そのまま18禁ものにしてしまっても、通用しそうな感じさえする。

だが、背景世界をしっかりと構築し、ゲームコンセプトが容認される土壌が造られていれば、話は違う。プレイヤーは倒錯性を感じることなく、好印象を持ってゲームを楽しむことができるようになる。妖精と同様、世界についても、実在感のある丁寧な描かれ方がなされているのである。モチーフになっているのが、十六世紀頃の錬金術のスタイルである。まだ、電気のなかった時代の実験室の雰囲気を再現しようとすれば、メイン画面が暗くなるのも頷ける。静的なグラフィックも、夢の世界に対して見ている者が積極的に介入できないことを考えれば、理にかなった演出であるといえるだろう。

さらに、妖精との会話に出てくる話、夢に登場するエピソードなど、ゲームのデータ部分に注意すると、一層の細部へのこだわりが見えてくる（多少の歪みは存在するが、史実そのものを再現することがゲームの目的ではないので、大した問題ではない）。

例を挙げるときりがないが、ひとつというなら、妖精に与える食事のひとつに「メルクリウス・ヴィタエ」というのがある。「メルクリウス」とは、ローマ神話のマーキュリーのラテン語読みだが、この神はギリシャ神話のヘルメスと同一神格を有している。で、錬金術の源流である中世の魔術を学ぶ者にとって、バイブルとされたのが、ヘルメス信仰の中から生まれたヘルメス・トリスメギストスという伝説の魔術師の記した『ヘルメス文書』という本なのである。知力のパラメータを延ばす効果があるのもむべなるかな、といった感じである。



ノスタルジックな雰囲気の漂う、美しいビジュアル。

演出上の地味さは、必然から生じたものであり、デザイナーの意図によるものである。ある意味では、「見にくい」「暗い」など商品としてはマイナス評価がつくことがあったとしても、敢えて、世界へこだわろうとする意向がうかがえる。実感あるファンタジー世界を創ろうとするデザイナーの制作姿勢を見ずに、ゲーム性の乏しさという一側面だけで、この作品を評価してしまうのは、決して正当な評価とはいえないだろう。

プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、(有)エム・ツーの企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

メルクリウスプリティ [SLG]
メーカー：NECアベニュー／機種：PC-9801／価格：￥12,800

怒涛の読者コーナー

読者あっての本ですから

読者コーナーは私に任せてください

♠「街で見かけた～」も打ち切られ、今回から読者コーナーを担当することになりました。もう一度やりなおすチャンスをください。ただの小野さん（32歳、独身）です。

♥アシスタントの小幡（19歳、独身、女）です。がんばりますので、お便り送ってくださいね。

★「うちの近くの某書店では、この雑誌は思想書のコーナーに置かれていました」（埼玉県　山端健一郎）

♠ますます購買層も広がっているようです。（野）

♥そ、それは違います。（幡）

★「『街で見かけた』シリーズの様な全身の力がヘナヘナと抜けてしまうおちゃらけページを、もう少し増やしてみてはいかがでしょうか？」（大阪府　児玉誠）

♠その件は深く追求しないで下さい。（野）

★「これからもがんばって、各社が泣きそうなことを書いて下さい」（福岡県　んを？）

★「誉めたりけなしたりで良いですね。初めはけなしまくりの本かと思いました（笑）」（東京都　RYUHYO）

♠ゲーム批評はいじめっ子ではありません。（野）



やづきひさめ（茨城県）
とても愛のある絵ですね♡（幡）

★「もーちょい！　あともーすこし…本、安くなりませんかね」（京都府　梨本一樹）

♠少ない給料をさらに削るような提案は…ちょっと…。（野）

♥手取りいくらでしたっけ。（幡）

★「任天堂の社長vsセガの社長みたいな記事が読みたい。」（神奈川県　渡辺聖吾）

♥小野さんが影で泣いているんで、私が答えます。本がしょぼいので、ムリそうです。（幡）

★「『フランス人の見た日本』て怪しい。何でフランス人が日本人にあてた手紙が英語で書かれているのか。そこんとこがよくわからん。うさんくさい記事だ」（埼玉県　糸井一真）

♠（小野さん復活）実はここも私の担当ページなんです…。でもフランソワはいい人です。（野）

★「私は別に偉い人ではないのですが（笑）、メーカーの聞きたいのは意見であり文句ではありません。そのあたりを読者に説明しておいて欲しいです」（京都府　一本道和太郎）

♠メーカーの方からのご意見です。日々建設的な誌面にしていきたいと努力しております。（野）

♥真面目ですね。（クスッ）（幡）

♠いつか取材におじゃますることもあろうかと思うと…。（野）



卯月めい（京都府）
私の持ちキャラは覇王丸です！（幡）
そんなものなのでしょうか。（野）

★「(前号は)袋とじにすることはなかったと思う」

(神奈川県　あ鍵)

♠…大人の世界にはいろいろあるんです。(野)

★年末になっても地元の本屋に見あたらないので、もう圧力で出回らなくなったのかと思った。

(千葉県　男鹿源司)

♠今号はさぞや御心配されたことでしょう。(野)

♥「季刊のはずが年3回」とか嫌ですよ。(幡)

★「ソニーの新流通システムについて文句を言いたい！　小売り店にしてみれば価格が安定しているので商売がしやすい(儲けやすい)かもしれないが、消費者からしてみれば値引販売や値崩れがないのは不満である。5800円のPSのソフトより、6800円2割引のサターンのソフトの方が安い」

(岐阜県　栗本和彦)

♠今号の流通のページも参考にして下さい。でも古本屋で1冊50円の文庫を買って読んでいる私には、ケタが違いすぎて想像できません。(野)

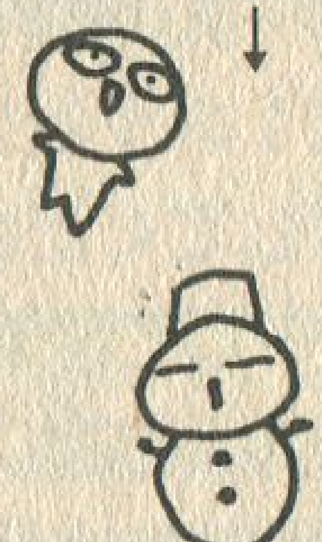
♥小野さんって文豪なんですね。(クスクスッ)(幡)

★「ページの所々にいる、こけしみたいな頭の、ゆきだるまみたいな体の生物はなんですか？」

(香川県　砂男参上)

こけしで雪だるま→

うーちゃん→





マンガ／硬派Tinhat

♠違います。(副編集長)

♠私は似ていると思います。(野)

♥副編集長に怒られますよ。(幡)

♠ごめんなさい。(野)

★「今号はじめて買ったのですが、何かの本のおまけが出てるのかと思った」

(東京都　吉永隆幸)

♠版型を大きくしたら、もっとたくさん文字を書かなければならなくなるので、ますます発売日が延びると思われます。(野)

★「ゲーム嫌いの妹は、この本を超愛読しています。1号、2号を読んで、彼女が出したゲームへの拒否感は、『ゲーム内のルールに納得(理解)できない』ことから起こっていることだと判ったそうです。私たちゲーマーにとってあたりまえのゲームストーリー(システム)が、一般意識とかけはなれてきているというのは、問題ではないでしょうか」

(千葉県　ちこちゃん)

♠ユーザーの間で、一種自己完結している面はないでしょうか。どんどん裾野を広げていかないと、先細りしていく一方です。(野)

♠というわけでようやく終わりました。これで再びアンケートが最下位になったら、もはやシャレにもなりません。(野)

♥小野さん、弱気ですね！(幡)

♠一度切られた身ですから。すきま風が身に凍みます。(野)

ゲームキャラ名画館

♥ゲームのキャラクターを何も見ないで描いたイラストを募集してます。どんどん描いて送ってきてね！(幡)



兵庫県　まじん

このイラストを見た刹那、全身の力がクネクネと抜けました。(野)

各コーナーへのお便り、投稿は　〒104　東京都中央区新富1-8-11　東新ビル3F　株式会社マイクロデザイン『季刊ゲーム批評』編集部読者コーナー係まで。

緊急告知

投稿大募集
小遣いをかせげ！

読者が作る 投稿

ゲームの秘蔵ネタ

次号より連載開始！（予定）

ゲームソフトをプレイしている最中にあなたが見つけた「独特の遊び方」、「すごいアイテム」、「バグネタ」、「裏ワザ」、「強い敵の簡単なやっつけ方」、etc…。他人が喜んでくれそうな情報（ただし、ゲームの中身に関すること）なら、なんでもＯＫ。下記の投稿仕様に合わせてガンガン送ってきてください。掲載分には、内容に応じて以下の原稿料を進呈いたします。

◎特に歓迎されるネタ

①攻略本が出版されていないようなマイナーゲームの重要攻略ポイント解説
②難しいゲームの裏ワザや攻略テクニック
③クリアしてしまったゲームでもまた遊びたくなるような、奇想天外な遊び方
④大人気ゲームで他のゲーム雑誌には載っていないようなネタ
⑤誰も気づかないようなそのゲームの面白いシーン等

◎原稿料規定

原稿料は、投稿内容が掲載された号が発売された翌々月末、銀行口座に振り込ませていただきます。トラブルを避けるため、それ以外の方法は行いません。

※２ページを越える場合は１ページあたり4,000円を加算します。
ただしその場合、１／２ページ未満は切り捨てです。

例．３＋１／２ページ＝14,000円
　　２＋１／４ページ＝ 8,000円

◎投稿仕様

このページの下にある応募用紙に必要事項を記入し、原稿（投稿ネタ）と一緒に郵送してください。お一人何通でも応募できますが、その場合１封書１ネタとし、それぞれの封書に応募用紙を同封してください（応募用紙が足りない場合はコピーして使用してください）。

なお、投稿内容についてはその事実関係も含めて、編集部では責任を持てない場合があります。掲載時には投稿者の本名が載りますので、投稿者の信頼性が疑われないようにご注意ください。また、虚偽の投稿が続いた場合、その方は当雑誌では一切無視させていただきますのでご了承ください。同じ内容が投稿された場合、
①投稿内容の丁寧さ・掲載しやすさ（見やすい図が入っているとか）
②関連情報の質（そのゲームでの別ネタの質）
③投稿の早さ、の順で選考させていただきます。
※マップ、画面写真・イラストなど、他の雑誌等からの転用は一切不可です。原則的に掲載できるのは投稿者の「手描き（エンピツはダメ）」かワープロ、ＣＧツール等を使って投稿者が描いたものだけです。

掲載時の誌面スペースお支払いする原稿料

２ページ分の内容	＝	８，０００円	１＋１／２ページ分	＝	６，０００円
１ページ分	＝	４，０００円	１／２ページ分	＝	２，０００円
１／４ページ分	＝	１，０００円	１／８ページ分	＝	５００円
欄外ネタ	＝	２５０円	☆☆☆☆☆☆☆☆☆		

宛先……………………………… 左上の応募用紙に必要事項を記入して送ってください。
〒104
東京都中央区新富1-8-11 東新ビル３Ｆ（株）マイクロデザイン 第２編集部「ゲームの秘蔵ネタ」係

◆応募用紙◆

名前		年齢　　　才	性別　男・女
郵便番号	住所		
電話番号		職業（会社名・学校名）	
原稿料を振り込むための銀行口座番号	銀行　　　支店 （普通・当座）　番号		
ＩＤ番号（交付者のみ）			
投稿内容　ゲーム名		機種	
内容	独特の遊び方・すごいアイテムの存在（場所）・バグネタ・裏ワザ・強い敵の簡単なやっつけ方・面白い遊び方・攻略情報・裏情報・ウワサ・ある場所でのクリア条件（フラグ）・珍しい発見・その他（　　　）		
同封物	画面写真・マップ・原稿・イラスト・図 その他（　　　）		

※応募用紙はコピーをとって使ってネ！

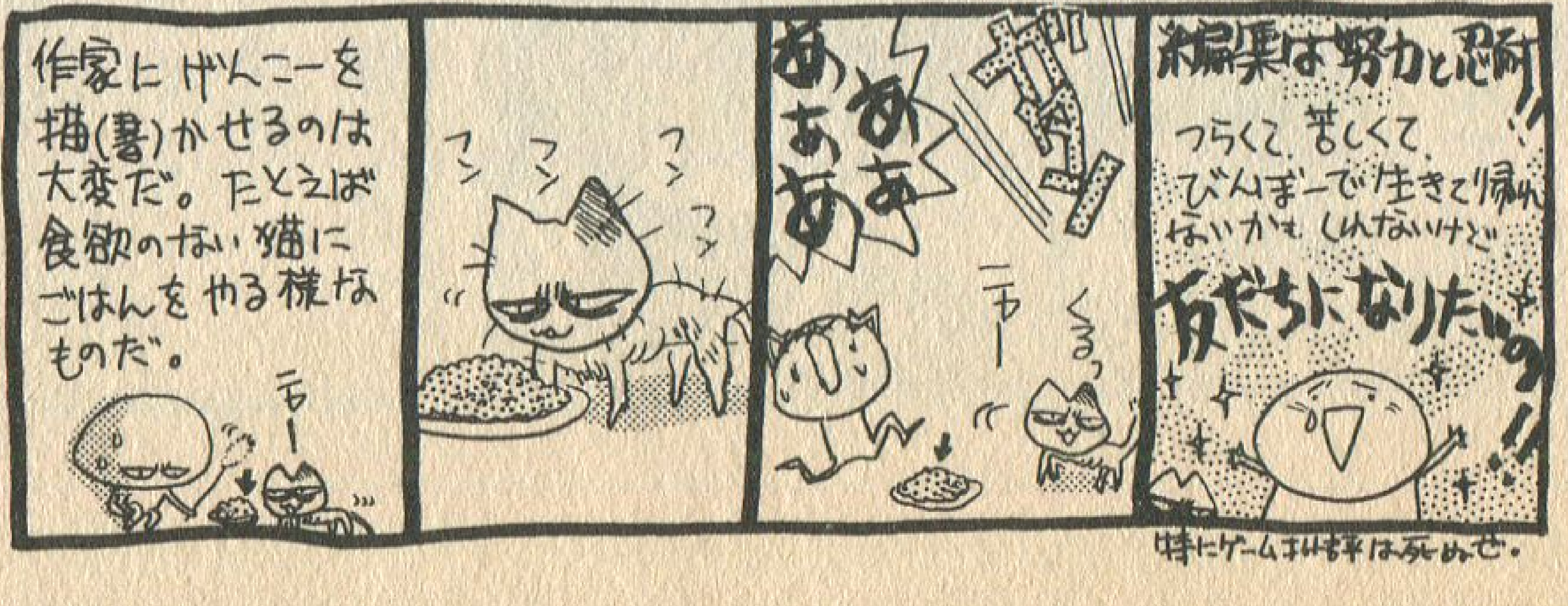
✂キリトリ線

スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。興味のある方は、お気軽にご応募ください。

勤務地：東京都中央区新富町
配　属：㈱マイクロデザイン出版局 第二編集部
業務内容：「ゲーム批評」ほか、ゲーム誌・パソコン誌の編集スタッフ
募集形態：①アルバイト（時給８００円〜１６００円）／契約社員（月給15万〜30万）
一般社員（当社規定による）②登録スタッフ（大学生可）
勤務時間：９：30〜18：00（出勤日数・時間は応相談）
休　日：完全週休２日制
資　格：高校卒業以上・28才位まで
提出書類：①履歴書（顔写真付で）、②職務経歴書（書式自由）、③志望動機（400字詰め原稿用紙２枚程度）、④「私がいちばん感動したゲームの感想文」（400字詰め原稿用紙３枚以内）
締　切：５月10日（水）までに下記住所まで郵送（必着）
待　遇：当社規定により、年齢、経験を加味
選　考：書類選考の上、面接日を通知
書類提出先：〒１０４　東京都中央区新富1-8-11　東新ビル３Ｆ
(株)マイクロデザイン第２編集部 スタッフ募集係

●なお、応募書類はご返却できませんので、あらかじめご了承ください。



ひまわり地獄
HIMAWARI JIGOKU

③

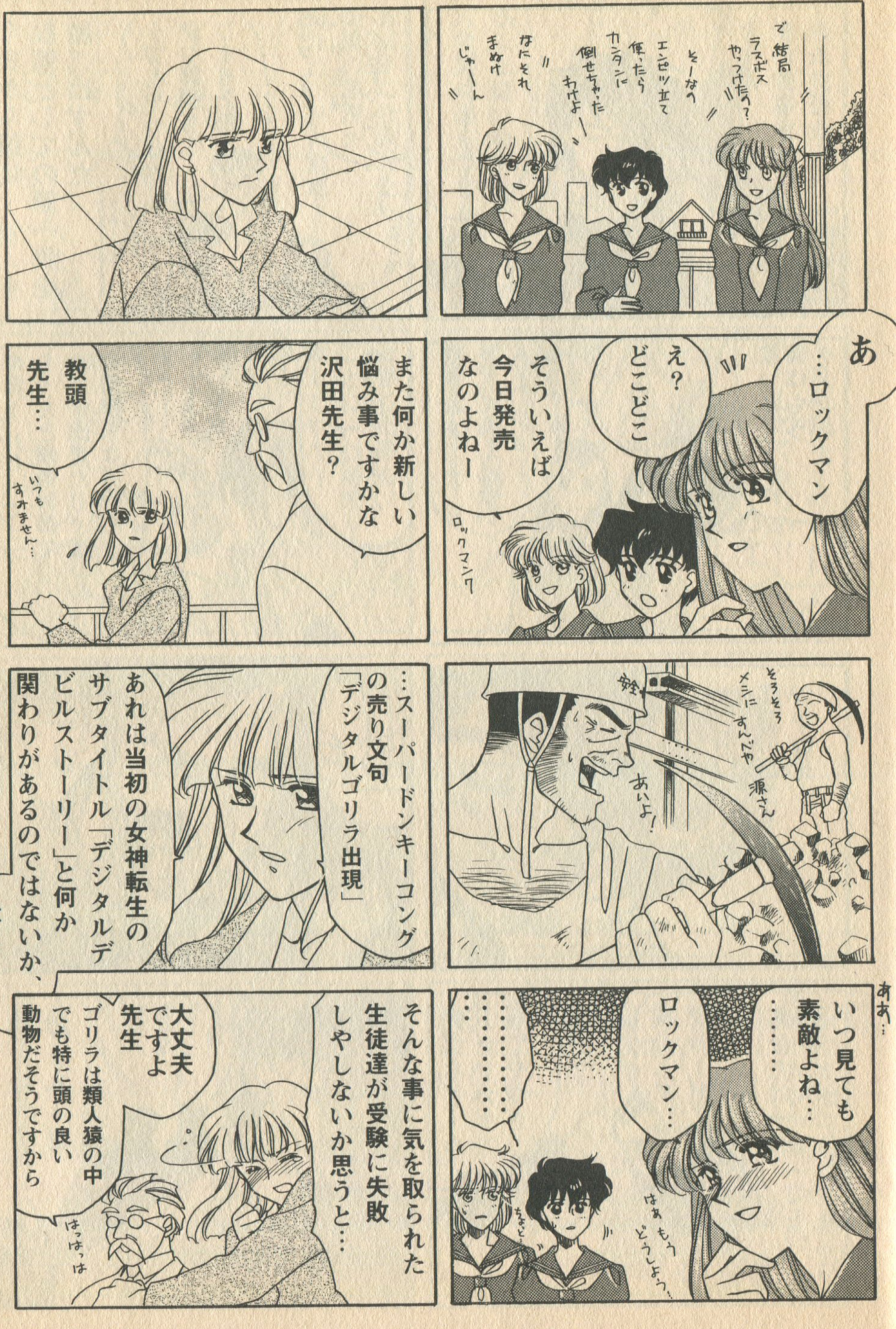
。ペパルーチョ3世の変な格好。




小松政夫のイメージがあります。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA




で結局ラスボスやっつけたの？
そーなの
エンピツ立て使ったらカンタンに倒せちゃったわけよー
なにそれまぬけじゃーん
あ…ロックマン
え？どこどこ
そういえば今日発売なのよねー
ロックマン7
また何か新しい悩み事ですかな沢田先生？
教頭先生…
いつもすみません…
そろそろメシにすんべや源さん
あいよ！
安全
…スーパードンキーコングの売り文句「デジタルゴリラ出現」
あれは当初の女神転生のサブタイトル「デジタルデビルストーリー」と何か関わりがあるのではないか、と…
ああ…
いつ見ても素敵よね…
ロックマン…
はぁもうどうしよう…
ちょっと…
そんな事に気を取られた生徒達が受験に失敗しやしないか思うと…
大丈夫ですよ先生
ゴリラは類人猿の中でも特に頭の良い動物だそうですから
はっはっは

企画屋ジョー


今日から僕は教師としての第一歩を踏み出すんだ
…でもやっぱり少し緊張してしまうよ母さん
ほほほ
いやあね この子ったら
小心者なんだから!
卒業I、IIだってちゃんと優秀教師でクリア出来たじゃないの!!
プリメに至っては見事女王エンディング!!
…そうだね自信出てきたよ!
ありがとう母さん!
話が違うよ母さんー!!!
なんだぁ新任の先コービビってんのかぁ?
情けねーなぁ
…俺もとうとう
ヤキがまわっちまったみたいだな…
カラン
弱気なあなたなんてらしくないわよ ジョー
ヨーコ…
フッ
放っといてくれ俺はもうダメなのさ…
FF VIとフロントミッションの広告の区別もつかねえ…
完全なゲームドランカーってやつさ…
なあんだ
安心してジョー!!
あなたは十分正常だわ!!
私だって最初見分けがつかなかったもの!!


なんだ浩一 その格好は!!
やべっ!
そんな短い学ランで 入学式に出るつもりか!?
この恥知らずめが こうしてくれるわ!!
がしっ
何すンだよ親父 離せよ――!!!
刺繍(金糸)
ほぉれ
これでも着て行く 度胸があるか浩一!!
うわーい コスプレだい はーずかしー
あぁぁ!? 畜生 これ高かったんだぞ――!?
ソデまで切っちゃってもう!!
東京中に仕掛けた 爆弾の場所が 知りたいかい刑事さん
へっへ このリモコンのスイッチひとつで この街は
じゃあまず ゲームキャラの モノマネ でもしてもらおうか
何い!?
上手く出来る ごとに一つ場所を 教えてやろう
ダメだったら ドカンだぜ
うぬう
…よし 解った…
…では…
アテナ
いっき まーーーす♡
カチ
あぁっ!!
うっそー 自信あったのにー!!

前号のプレゼント当選者発表!!

おめでとうございます。冬号の各プレゼントへのたくさんのご応募ありがとうございました。

（敬称略）

MOTHER2ポロシャツ当選者2名

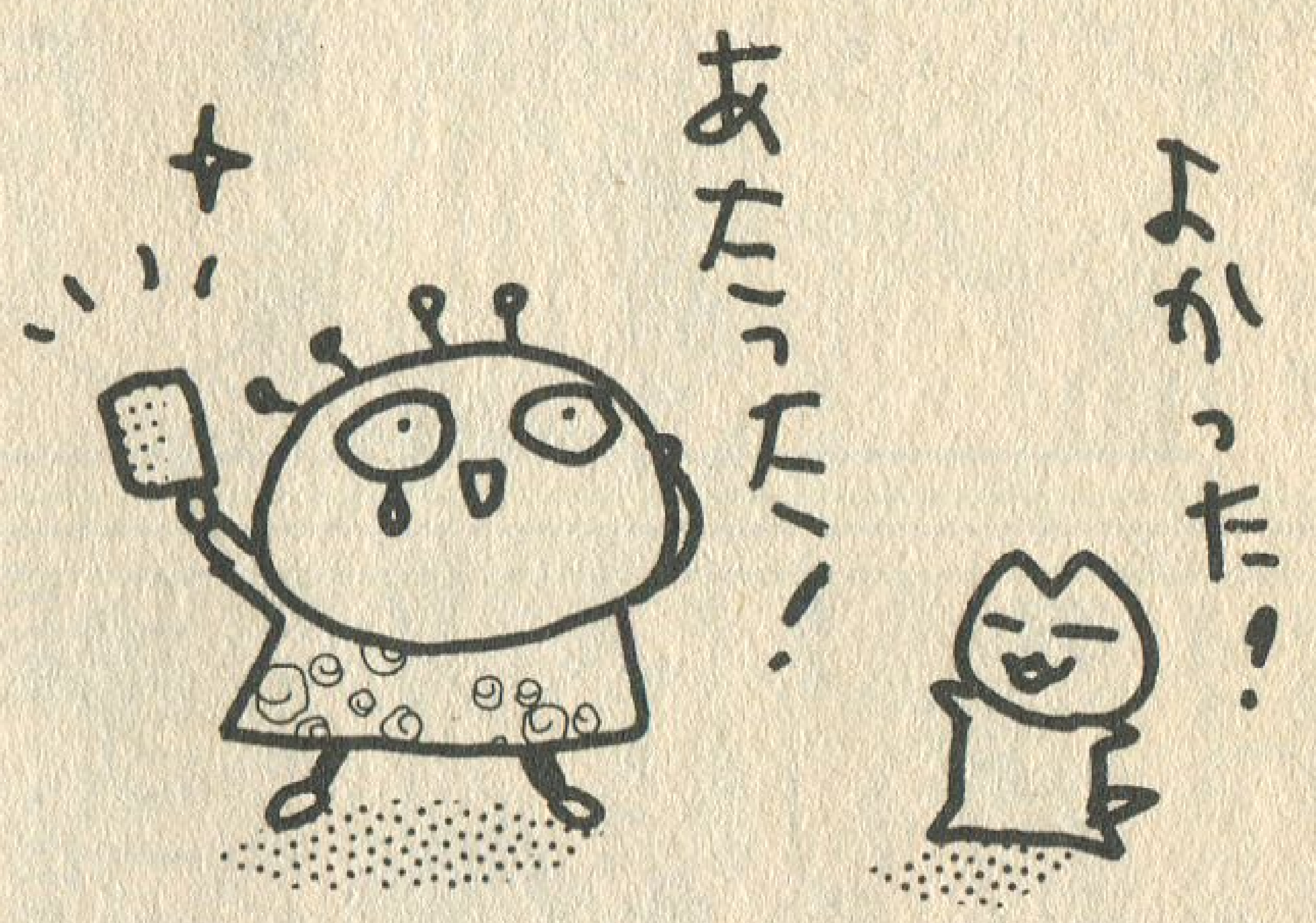
東京都　澤村　まみ
福岡県　井浦　裕一

鴻上尚史サイン色紙当選者3名

群馬県　本田　健一
愛媛県　安本　一成
大分県　高橋　淳

鴻上尚史ビデオ「トランス」当選者3名

千葉県　長谷川　智一
東京都　染川　豪
福岡県　杉山　貴志



アンケート（テレホンカード）当選者30名

北海道　佐々木　朋光
藤井　理夏
千葉県　大久保　新
嶋田　敏勝
谷口　正樹
東京都　冠木　源太郎
黒杭　大祐
中村　めぐみ
長尾　小枝子
野澤　武宏
保坂　充浩
松本　宇史
水野　明洋
長野県　水沢　光仙
神奈川県　高橋　正樹
柴田　絵里
宮村　猛司
小平　晋
新潟県　岡本　奈保美
愛知県　関　岳
三重県　上野　良樹
大阪府　青木　睦
斉藤　厚吉
溝端　忠利
古川　航
広島県　谷本　祥一
福岡県　吉本　康孝
佐賀県　福郷　宗隆
熊本県　宇野　修一

なお、当選品の発送は2月中旬に終了しております。まだ着いていない方は、編集部にご連絡下さい。ただし、95年5月末日を過ぎてのお申し出は無効とさせて頂きますので、あらかじめご了承ください。

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いてる「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（たぶんバックナンバーも）あるという書店は以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう）。

＜北海道＞●●●●●●●●●●●●●●●●●
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8－1－5）

＜東京都＞●●●●●●●●●●●●●●●●●
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー（JR秋葉原駅すぐ）
ラオックスゲーム館（1F）
T ZONE（中央通りぞい）
江古田　竹島書店（西部池袋線江古田駅前）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
吉祥寺　BOOKSルーエ（JR吉祥寺駅北サンロード内）
新大久保　一伸堂書店（山手線新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店（1階ゲームコーナー）
神保町　書泉ブックマート（2階）
コミック高岡（靖国通り沿い）
羽田　山下書店（羽田空港内）

＜埼玉県＞●●●●●●●●●●●●●●●●●
川越市　黒田書店川越店（川越駅丸井前）

＜新潟県＞●●●●●●●●●●●●●●●●●
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜福井県＞●●●●●●●●●●●●●●●●●
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜大阪府＞●●●●●●●●●●●●●●●●●
阿倍野区　福家書店あべのベルタ店（あべのベルタB2F）
京橋　駿々堂VERSION99（京阪モール北館4階）
日本橋　J&Pテクノランド1F（堺筋線恵美須町すぐ）

書店の方々へ

ゲーム批評を置いていただける書店様がありましたら掲載させて頂きますので、ゲーム批評編集部小泉宛に、書店名（場所の目印）、担当者名、扱える冊数などを明記してFAXをいただければ幸いです。

バックナンバー購入ご希望の方へ

現在「ゲーム批評」は定期購読制度を行っておりませんので、書店で買うことができなかった場合、発行済みの「ゲーム批評」に限り、直接当社に申し込んでください（近くに書店がある場合、できるだけ書店にご注文下さい）。

申込方法

1．本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2．郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3．〒104　東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル7F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

―ご注意―

● 本の代金は創刊号（秋号）が７８０円、2号(冬号)、3号(春号)が７６０円です。

● 送料は1冊２５０円、2冊３５０円、3冊目以降１冊あたり50円追加して下さい（例　3冊＝４００円、4冊＝４５０円）。

● 通常は申込が当社に到着してから発送までは１週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合があります。

● 在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）

＜創刊号＞

'94 9月発行 780円（税込）

■特集1
「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーⅥは本当に感動的な物語か？
●ドラゴンクエストシリーズその功罪とジレンマ
●独自性を切り捨てたロマサガ2は何を得たのか？
●ファイアーエムブレムはなぜムーブメントを起こせないのか？
●女神転生がおちいった進化の袋小路



■特集2
「ゲーム業界内事件の真実」
●格闘ゲームはだれのものか？
●カプコンＶＳデータイースト著作権問題、　ほか

＜創刊2号＞

'94 12月発行 760円（税込）

■特集1
「格闘ゲーム、神話の終焉」
●去りゆくストⅡに見る史上の功績
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
●真サムライスピリッツに見る作品性の安易な展開
●バーチャファイター２、神格化に潜む危険性
●認められなかった傑作、ヴァンパイア
●コンシューマ格闘ゲームはつまらない



■特集2
「Hゲームの罪と罰」
●卒業Ⅱはなぜ規制されたのか？
●ソフ倫の考える規制観とは
●開発者が語る規制への疑問、ほか

お詫びと訂正
前号でかなりの誤植・欠落が出てしまい、読者および関係者の方々にご迷惑をおかけしたことについて深くお詫び申し上げます。
訂正内容に関しては84ページに掲載しておりますので、ご参照のほどご了承下さい。（編集部）

季刊ゲーム批評

ゲーム批評Vol.3 春
第2巻第1号
1995年4月1日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人 武内静夫
編集長 小泉俊昭
副編集長 斎藤亜弓
編集部 小野憲史
小幡貴子
編集協力 椎野竜彦
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 佐藤靖夫
岩本紀彦
中居朋江
中嶋 幹
高橋市恵
鈴木 桂
販売営業 長谷川安次
保坂 充
Special Thanks brahman co,ltd.

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル
TEL 03(3206)1641
FAX 03(3551)1208
振替口座：東京0-355688

ISBN4-944000-23-5

次回
『季刊 ゲーム批評Vol.4 夏』は
6月下旬発売予定

EDITORS' ROOM

編集部から――

発売が約3週間も遅れてしまいました。読者の方々、書店の方々、本当に申し訳ありませんでした。

さて、今回の次世代機特集で取材をするに従って、任天堂の動きが気になってきた。このブームをどうとらえているのだろう。任天堂は世界に視点を向け、満を持している。日本だけで売れればいい、とは考えていないはずだ。とはいえ、ソニーの行った国内戦略は無視できない。少なくとも刺激にはなっているに違いない。理論的に正しいからだ。

もちろん任天堂ならば、FC・SFCのと時と同じ技が通用しないことを知っている。今度はどんな切り札が用意されているのか、その一端でも垣間見れればと、次号の特集では考えている。次号は、満を持しても遅れないようにしよう。（小泉）

今回の特集でもある次世代機。私はまだどれも購入していません。個人的には、オリジナルに力を入れてるセガを応援したいし、「ダライアス外伝」のファンなので、サターンを買おうかなぁとも考えてます。でも実は一番の買いはジャガーかも（笑）。「エイリアンVSプレデター」には映画（原作）ファンとしてはちょっと涙。すっごくいい出来。小さなこだわりはアメゲーのよさかも。テンペストも好きだし。（斎藤）

第2特集補足。取材を通して感じたのは、本当に生徒に親身になって運営されている学校から、お金の無駄のような学校まで、学校間で大きな格差があるということでした。ゲームスクールに進もうと考えている皆さん、必ず事前に下見をして検討して下さい。（小野）

今回初めて編集に参加させて頂きました。でもまだ簡単な仕事しか出来ないです。だから締切り間際は私のやれる仕事が少なくて暇でした。その暇にかこつけてバーチャの腕を磨きました。皆さんごめんなさい。（小幡）

とにかく今度の次世代機ブーム、ソフト不作で荒れ地になってしまわないように祈ります。次世代機購入計画は、迷いましたがジャガーを買います。僕は一発で惚れました。みんなにはお薦めできないけどね。（椎野）



季刊 ゲーム批評 Vol.4夏

予告

総力特集

揺るぎない地位に君臨する任天堂。その偉業の光と影。

帝王任天堂の悲哀と栄光

業界の巨人任天堂、トップメーカーはどこまで走り続けるのか、何を思うのか。サードパーティーの開発ラインが次々とシフトされていく中、スーパーファミ
く完璧に次の

任天堂の
受託生産とライセ
達。その狭間でゆ

ウルトラ6
年内発売を予定し
と豆の木計画の意

スーパーフ
ウルトラ64発売後

サードパー
外から見た任天堂

そして生ま
クロノトリガーに

特集2

シミュレー
けなのか。

「ときめきメ
一見、何の変哲
は!?　現実との
ときめき大人の

育成シミュ
愛の結晶かマニア
ダービースタリオ

Dの食卓／フ
メタルヘッド

●ゲーム流通
インタビュー

面白かった記事（3つ）

つまらなかった記事（3つ）

どんな記事が読みたいですか？

この本を購入した理由

あなたの初恋を聞かせて下さい。

「任天堂」についてどういう印象をお持ちですか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン

季刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.3 春
第2巻第1号
1995年4月1日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人 武内静夫
編集長 小泉俊昭

EDITORS' ROOM

編集部から――

発売が約3週間も遅れてしまいました。読者の方々、書店の方々、本当に申し訳ありませんでした。

さて、今回の次世代機特集で取材…
従って、任天堂の動きが気になって…
のブームをどうとらえているのだろ…
堂は世界に視点を向け、満を持して…
本だけで売れればいい、とは考えて…
ずだ。とはいえ、ソニーの行った国…
無視できない。少なくとも刺激には…
るに違いない。理論的に正しいから…

もちろん任天堂ならば、FC・S…
時と同じ技が通用しないことを知っ…
今度はどんな切り札が用意されてい…
その一端でも垣間見れればと、次号の…
は考えている。次号は、満を持して…
いようにしよう。

今回の特集でもある次世代機。私はまだどれも購入していません。個人的には、…



…ます。
…報ください。

季刊 ゲーム批評 Vol.4夏 予告

総力特集
揺るぎない地位に君臨する任天堂。その偉業の光と影。
帝王任天堂の悲哀と栄光

業界の巨人任天堂、トップメーカーはどこまで走り続けるのか、何を思うのか。サードパーティーの開発ラインが次々とシフトされていく中、スーパーファミコンは正念場を迎えている。その鉄壁たるプライドは傷一つなく完璧に次の世代も掴めるか!? そして、本当の任天堂の姿とは？

任天堂の矛盾とジレンマ
受託生産とライセンシー、徹底したソフト管理によるハードメーカーの経営、そして同時に粗製濫造されるソフト達。その狭間でゆれる思いとは。トップとして後戻りできない任天堂の本音の部分。

ウルトラ64は新たな時代を築けるか!?
年内発売を予定している任天堂次世代機ウルトラ64。その行方、またバーチャルボーイの真価は。そしてジャックと豆の木計画の意味とは？　これからの任天堂を追う。

スーパーファミコン、宴の後
ウルトラ64発売後、スーパーファミコンはどうなるのか!? そして噂のサテラビューは延命策となるのか？

サードパーティー、問屋、そしてハードメーカーが思う「任天堂」
外から見た任天堂とは？　立派？　鼻つまみ？　またセガ、ソニーなど。対抗メーカー達の目は…。

そして生まれ出(い)づるソフトはどこへ行くのか？
クロノトリガーに始まる業界を反映するソフトたち。キャラゲーが多くを占める今、オリジナルソフトの行く末は…

特集2
RPGを凌ぐのか!?　その人気を探る!!
確信!!シミュレーションゲーム

シミュレーションにおけるパラメーターの示すものは、数字のやりとりだけなのか。それとも？　その魅力、本質に迫る!!

「ときめきメモリアル」に見る恋愛論
一見、何の変哲もない地味なギャルゲーがここまでウケるとは!!　そのストイックな二次元的恋愛の魅力とは!?　現実との比較も兼ね徹底分析。「男の子と女の子って…」
ときめき大人の徹底対談／女の子の言いたい放題／アンジェリークVSときめき／作品評ほか。

育成シミュレーションの夢と現実
愛の結晶かマニアの変質的意識か!?　ゲーム性からプレイヤーの心理まで探る、その限界と無限の可能性とは？
ダービースタリオン／プリンセスメーカー／卒業／メルクリウスプリティほか。

ゲームソフト批評
Dの食卓／フロントミッション／パンツァードラグーン／メタルヘッド／餓狼伝説3ほか。

●ゲーム流通、マルチメディア、インタビューほか連載陣も絶好調!!

次回『季刊 ゲーム批評Vol.4夏』は6月下旬発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合があります。

『ゲーム批評』は公平な立場を確立するため、
広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成7年4月1日発行第2巻第1号 発行人・武内静夫 編集人・小泉俊昭 発行所・マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2・4・5 TEL03・3206・1641（販売） FAX03・3551・1208



定価760円（本体738円）

ISBN4-944000-23-5 C2076 P760E